PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA ... Nro 18 • JULIO 2000

DREAMCAST Informe especial

¡Te contamos todo lo que se viene!

Revisamos 44 Juegos

MDK 2

¡Uno de los arcades más poderosos del año!

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

CHRONO CROSS

MARVEL VS CAPCOM 2

FIFA 2001

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA $4.90

ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00018

¡PLAYSTATION2: LA DESARMAMOS Y TE LA MOSTRAMOS POR DENTRO!


Strong-ady.com
Toda religión
necesita un santuario
COMICS - VIDEOS - CD'S - MODEL KITS - MERCHANDISING - JUGUETES RAROS
Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902
"envíos al interior" Abierto todos los días.
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar
Camelot
COMICS STORE

SHOPPING GAME®

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

EL MEJOR ASESORAMIENTO EN JUEGOS DEL PAIS

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

TENEMOS LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO!!



PLAYSTATION
LOS MEJORES TITULOS

DREAMCAST
TODOS LOS TITULOS

NINTENDO 64
TODAS LAS NOVEDADES

ACCESORIOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

POKÉMON
TENEMOS LAS CARTAS DE POKEMON EN CASTELLANO

NUEVA SEGA GENESIS 3



OFERTA!
SEGA GENESIS + 2 JOYSTICKS + 1 JUEGO

GAME BOY COLOR

PLAYSTATION2
TODAS LAS NOVEDADES



VOLANTE CON EMBRAGUE Y PEDALERA

PISTOLA CON PEDALERA

EN POMPEYA : AV. SAENZ 935 (A 80 METROS DE LA IGLESIA DE POMPEYA) - CAP. FED.

EN LINIERS: AV. RIVADAVIA 11596 (Frente a Estación Liniers) - CAP. FED.

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20:00 HS. - E-MAIL: shopping_game@ciudad.com.ar

Index

índice



Now Loading — 4

First Approach — 8

PlayStation2

Titanium Angels — 8

Image Gallery — 10

Informe Especial — 12

Hands-On — 18

Informe Especial — 24

Final Test — 26

True Lies — 55

Manga Zone — 56

Movie World — 57

Cheaters Paradise — 58

Readers Corner — 60

Staff

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Julio 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Máximo Frías - Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Sebastián Riveros
Diego Vitorero - Marcelo Peñalver -
Yago Fandiño y nuestras musas

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina
Julio de 2000



Nota del Editor

¡Saludos, oh lectores! Bienvenidos una vez más a Next Level. Como siempre, este mes tenemos una lluvia de novedades que contarles. Empezando por el informe sobre los juegos más prometedores que se vienen para la consola Dreamcast de Sega, que despacito pero seguro avanza en nuestro mercado gracias a su gran poder y a sus espectaculares títulos. Leyéndolo podrán comprobar que nos acercamos a un nuevo paradigma en cuanto a la forma de jugar que tenemos hasta hoy; nos referimos a la inminente posibilidad de disfrutar los juegos como vienen haciéndolo casi exclusivamente los poseedores de una computadora personal: con amigos de todo el mundo a través de una conexión a Internet. Las nuevas consolas incorporan un módem y se preparan con títulos que permitirán impresionantes partidas multiplayer. ¡El futuro es una maza!

Junto a nuestro informe especial también les preparamos otro en la sección The Hard Way. ¿Adivinen qué hicimos? Nos volvimos locos y despanzurramos la PlayStation2 japonesa que tenemos en la redacción para mostrarles cómo es el interior de esta maravilla. La verdad es que adentro no encontramos cabezas nucleares ni núcleos protoplasmáticos, pero sí una maraña de circuitos ansiosos por demostrar de lo que son capaces. ¡Lástima que falta tanto para ver los juegos realmente grossos que tiene para ofrecer la consola de Sony! En fin, septiembre está más cerca que antes. ¡Paciencia! Mientras tanto, pueden curiosear en las entrañas de la caja negra más deseada del mundo. Y sorprenderse con los Final Test de los juegos más calientes como el genial MDK2, Legend of Mana y Perfect Dark. ¡También analizamos a fondo dos nuevos juegos de Game Boy Color! Y tenemos una cantidad de Hands-On ALU-CI-NAN-TES, además de una Image Gallery que mete miedo, la última peli de Disney sobre dinosaurios y un montón de cosas más. ¿Contentos? Eso sí, nos quedamos sin lugar para Tecno & Toys. ¡No nos maten!

En cuanto a Next Level Extra, les contamos que este mes también nos volvimos locos (más locos) y nos despachamos con un montón de soluciones y guías: Legend of Mana, Alundra 2, ¡sí!, Wild Arms 2, Legend of the Dragoon, la solución COMPLETA de Resident Evil 1 a pedido de los lectores (que no podían conseguirla por ningún lado) y también la ubicación de las principales Enemy Skills de Final Fantasy VII. ¡Hasta cómo usar y dónde conseguir un GameShark! Por si esto fuera poco, hemos creado una nueva sección llamada Adventurer´s Handbook, a cargo de nuestro amigo el Dr. Indiana Smith, en la que podrán encontrar los trucos y ayudas solicitadas por ustedes en las cartas y e-mails que nos envían a la redacción; de esta manera, podremos satisfacer a muchos de ustedes que estaban reclamando a los gritos que les contestáramos. Así que ya saben, si nos escriben con sus dudas ahora estaremos en condiciones de resolverlas. El lugar para mandar sus mensajes es el de siempre: por carta a Paraguay 2452, 4° B (1121) o por e-mail a nextlevel@ciudad.com.ar durante todos los días, las 24 horas. ¡Los estamos esperando!

¿ACASO LA CREATIVIDAD DE NINTENDO NO TIENE LÍMITES?

Albricias, fanáticos de Pikachu y compañía! Nintendo no pudo con su genio y como no se quedó conforme con la tirada limitada de consolas verdes y amarillas para conmemorar la salida a la venta de Donkey Kong 64 -hace ya un tiempo atrás- y otra serie ultra limitada de Nintendo 64 que se vendía junto con el cartucho de Star Wars Racer, pensaron en rediseñar una vez más su pobre máquina.

Sí, esta vez la "fun machine", que ya cumplió cuatro años, tendrá una Pokeball que hará a su vez de botón para prender y apagar la consola y una de las patitas de Pikachu funcionará a modo de botón para Reset. Por si fuera poco, esta nueva versión vendrá en color azul y amarillo o naranja y amarillo... ¡increíble! En la caja vendrían también dos controles, un GameBoy y un cartucho de Pokémon Stadium. Pero pónganse contentos despacito porque este rediseño, al parecer, será ofrecido sólo en Asia, por lo que sería poco probable que asome sus narices por nuestras costas. El paquete completo y renovado saldrá a la venta recién el 21 de julio y tiene como objetivo hacer que repunten las ventas en Japón. Sería mucho más productivo que los de Nintendo produjeran más juegos, en vez de dedicarse en cambiar una y otra vez la parte externa de su consola. Sabemos por el último E3 que pronto harán su aparición varios nuevos pero así y todo la producción de títulos para la consola negra (la versión original al menos) nunca llegó a la variedad y cantidad de los de Sony y Sega.

DOLPHIN CAMBIA DE NOMBRE Y FECHA DE LANZAMIENTO

El nombre de la nueva consola de Nintendo fue cambiado por uno que aún permanece en el más oscuro de los misterios.

Dolphin no será el nombre final del sistema pero, por ahora, y hasta que puedan difundir el nuevo nombre, seguiría usándose el nombre Dolphin para identificar dicha consola. Además, en un anuncio oficial, las autoridades de Nintendo anunciaron que la consola no saldría al mercado hasta el 2001. En marzo de ese año la consola debería estar en los locales de venta del país del Sol Naciente. Recién en la primer mitad del 2001, Nintendo de América pondría la consola en las estanterías yanquis. Aunque todo esto, por supuesto, está sujeto a cambios. Y créannos que los va a haber.

CONTROL REMOTO PARA PLAYSTATION2

Desde que se supo que PlayStation2 iba a tener un lector de DVD todos pensaron también que la consola iba a necesitar sí o sí su correspondiente control remoto.



Hasta hoy, el control que venía de fábrica sirvió también para este fin pero el hecho de tener cable hacía las cosas un poco molestas. Interact lanzará al mercado un control remoto inalámbrico de casi 20 dólares para la nueva máquina de Sony, con muy buen alcance, una botonera diseñada especialmente para controlar todas y cada una de las funciones del DVD y que funcionará con dos pilas AAA. Pronto ya no habrá posibilidad de que nos enganchemos con el cable del Dual Shock.

BLEEM! EMULA JUEGOS DE PLAY EN LA DREAMCAST

Como les informamos en la edición anterior, Bleem! proyecta un emulador para la Dreamcast, convenientemente llamado "Bleemcast!", que permitirá jugar juegos de PlayStation en la máquina de Sega.

La información sobre este fenomenal producto ha sido actualizada recientemente.
Bleem! lanzará consecutivamente cuatro CD que contendrán los seteos y configuraciones correctas para que 400 juegos de PlayStation funcionen a la perfección en la Dreamcast. Por supuesto, los juegos deben ser comprados aparte. Lo bueno es que con este sistema tendremos la certeza de que cualquiera de los títulos soportados correrá a la perfección en la consola de Sega y, por lo que vimos, la calidad de imagen de los juegos de PSX ejecutados con Bleemcast! es maravillosa. El primer pack emulador con los primeros 100 títulos ya estaría por aterrizar en el mercado. Todavía no se sabe cuáles juegos emularía. El precio de cada pack sería de 20 dólares y según David Herpolsheimer, presidente de Bleem!, "Ya no hay una excusa real para no tener una Dreamcast. Con los juegos de PlayStation a disposición del usuario más el programa de Sega de entregar máquinas gratis (N. del E: en los EE.UU.), una persona puede salir de un local con la máquina Dreamcast, el emulador Bleem! y cuatro de los juegos más populares de Play por el precio actual de la PlayStation". Lástima que Sega no regale por estos pagos sus máquinas por el costo de la conexión. ¡Ay, Caramba!

GAMESHARK PARA SEGA DREAMCAST

Cada día que pasa vale más la pena juntarse unos cuantos mangos y comprarse una Dreamcast.

Ahora se suma un nuevo motivo: el lanzamiento inminente de un GameShark para la última maravilla de Sega y que aparte permite jugar títulos importados en nuestra Dreamcast americana. ¡El sueño del pibe! Por si esto fuera poco, ya se sabe que Bleem permitirá a los orgullosos poseedores de una de estas consolas blancas utilizar juegos de la principal competidora de Sega, es decir, de Sony PlayStation. Y ya que hablamos de este aparatito que da tantas satisfacciones, pidan en su revistería la última Next Level Extra, que explica paso a paso cómo usar un GameShark. Con este informe especial y el aparato en cuestión, los juegos difíciles ya fueron.



GAME BOY LLEGA A INTERNET

Nintendo anunció que tiene planes de lanzar al mercado un nuevo accesorio que permitiría conectar al Game Boy y al Game Boy Color a la red de redes. El nuevo accesorio tendría funciones Online como ser e-mail, servicio de News y downloads de juegos. Este nuevo accesorio, aún sin nombre, sería lanzado en Japón cuando empiece el calorcito por estos pagos, o sea a comienzos del verano. ¿En Yanquilandia? No se sabe nadita de nada.

MAS DETALLES ACERCA DEL DISCO RIGIDO PARA LA PS2 JAPONESA

El disco rígido de la PS2 japonesa vendrá con una conexión para redes que permitiría, a través de una PC Card, conectar la consola a una PC para transferir datos. El disco rígido además permitiría a los usuarios utilizar conexiones tipo DSL o CATV, lo que posibilitaría bajar información "pesada" en pocos minutos y así lograr una amalgama perfecta entre el software que uno pueda comprar y las extensiones que se puedan descargar desde Internet. Por lo que se sabe, la PS2 podría manejar más de un disco rígido. Este verano estará disponible en Japón.

UNREAL TOURNAMENT PARA DREAMCAST

¡De la PC al mundo de las consolas! El arcade 3D de Epic Games, que ya tiene miles de fans en todo el mundo, saldrá en un futuro para la Dreamcast. Sega de América no ha confirmado aún que dicha conversión sea cierta. De ser verdad, el juego permitiría jugar en línea contra aquellos que posean o una Dreamcast o una PC, compitiendo codo a codo con el otro monstruo de los FPS (First Person Shooters), Quake III Arena. Les recordamos que a éste último juego lo hemos visto en la reciente expo E3 funcionando sin problemas en una red montada sobre ocho Dreamcast.

Fechas de Salidas

PlayStation

JULIO

- NGen Racing - Infogrames
- Rampage Through Time -Midway
- Iron Soldier 3 -Vatical Entertainment
- Beast Wars - Bam Entertainment
- Caesars Palace 2000 - Interplay
- Vanguard Bandits - Working Designs
- Koudelka - Infogrames
- MK Special Forces - Midway
- Rhapsody: A Musical Adventure - Atlus
- Strider 2 - Capcom
- Digimon World - Bandai
- Monster Rancher Battle Card - Tecmo Inc.
- Countdown Vampires - Bandai
- Pro Pinball Big Race USA - Take 2 Interactive
- X-MEN: Mutant Academy - Activision
- Hogs of War - Infogrames
- Dinosaur - Ubi Soft
- Threads of Fate - Square / Electronic Arts

Dreamcast

JULIO

- Omikron - Eidos
- Spirit of Speed 1937 - Acclaim
- Wacky Races - Infogrames
- Evolution 2 - Ubi Soft
- Fur Fighters - Acclaim
- Marvel vs. Capcom 2 - Capcom
- South Park Rally - Acclaim
- Silver - Infogrames
- King of Fighters 99 - SNK Corp.
- Toy Story 2 - Activision
- Deep Fighter - Ubi Soft

Nintendo 64

JULIO

- Carmageddon - Titus Software
- Air Boardin' USA - ASCII
- Super Bowling N64 - Tommo

GAMEBOY

- Heroes of Might and Magic - 3DO
- Power Rangers: Lightspeed - THQ Inc.
- Test Drive Le Mans - Infogrames
- X-MEN: Mutant Academy - Activision
- Puzzle Collection - Electro Source

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

GAME BOY ADVANCE

Muchos rumores circularon vía Internet sobre el GameBoy Advance, el nuevo sistema portátil de Nintendo anunciado en septiembre del año pasado.

Como sucede con los rumores vía Internet, las cosas se comenzaron a descontrolar y los mitos están a la orden del día. Por esa razón, Nintendo se tuvo que poner las pilas y comentar, más o menos, de qué la va su nuevo sistema. Y esto es de lo que nos enteramos:
Se sabe que el Game Boy Advance tendrá un procesador RISC de 32 bits. Esto no quiere decir que porque tenga la misma cantidad de bits que la PlayStation sea tanto o más poderosa que ella. El sistema de Sony tiene más memoria RAM, mejor resolución y más espacio de almacenaje. El Game Boy Advance tendrá una paleta de 65.535 colores. Para comparar nótese que la Game Boy Color cuenta con 32.000 colores, pudiendo mostrar 56 colores simultáneos en pantalla. Además, la GBA podrá mostrar modos gráficos tales como el "Mode 7" de Super Nintendo que simula la tecnología 3D. Aunque no se sabe si la nueva Game Boy contará con un chip 3D para manejar polígonos, la unión de los modos gráficos más la tecnología RISC de 32 bits podría emularlos. La pantalla podrá mostrar 240x160 líneas de resolución y se está hablando de integrar tecnología que permita la reproducción de Full Motion Video que correrían, de concretarse, a 15 frames por segundo, que no es moco de pavo.
La pantalla sería horizontal y las medidas confirmadas, en milímetros, son 135 horizontal x 80 vertical. En el apartado de los controles podríamos esperar un pad de ocho direcciones, dos botones de acción, los clásicos Select y Start y, además, dos botones L y R al mejor estilo Super Nintendo. Las capacidades multiplayer serían mejoradas permitiendo que jueguen hasta cuatro jugadores cada uno con su respectivo GBA mientras que uno oficiaría de Host. Aunque la versión japonesa del GBA tendría capacidad para conectarse a la red de redes vía celular, todavía no se sabe si la versión yanqui presentaría esta habilidad, pero según nuestras fuentes se estaría haciendo lo posible para que así fuese.
Las entradas y salidas de video, así como la pantalla iluminada, se resignaron para una mayor durabilidad de las pilas. La duración de las baterías sería de 20 horas contra las 10 horas que duran las baterías del Game Boy Color. Esto es todo lo que se sabe, hasta ahora, de la nueva portátil de Nintendo y no es poco para empezar a saborearse.

SE AGREGA UNA NUEVA COMPAÑÍA A LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

La nueva estrella se llamará L600 Entertainment System y será fabricada por la empresa Indrema, que fue fundada en enero de 2000. La gente de Indrema ya dio a conocer ciertos detalles de su máquina: sonido digital, gráficos en 3D, funcionalidad a alta velocidad con Internet y, entre sus características técnicas, un GPU nVIDIA y almacenamiento de MP3. Promete mucho. ¡Veremos si le puede hacer el aguante a las consolas ya existentes!

¡SE VIENE UNA PLAYSTATION PORTATIL!

Sony Computer Entertainment Inc. anunció una PlayStation móvil, la PS One, que estaría en los locales del país de los ojos rasgados en Julio.

La nueva PS One sería tres veces menor a la PlayStation que todos conocemos y el Hardware se mantendría muy similar: Un CPU de 32-bit, 2MB de memoria principal, 8MB para gráficos y 4MB para sonido, el CD-ROM seguiría siendo de doble velocidad. No se emocionen demasiado, la palabra "portátil" se refiere simplemente a que la PS One sería más chiquita y fácil de transportar y no porque se pueda jugar a nuestros juegos favoritos en el Bondi. De hecho la máquina se vendería sin pantalla, solo con los conectores de audio y video. Aunque hay planes de sacar un cable para conectar la máquina al auto y jugar desde allí. Con este cable también se podría conectar la PS One a otras PlayStations o PS2´s, e inclusive a un celular para conectarse a un server especial e intercambiar info con otros usuarios. Además, para primavera, Sony planea sacar un monitor de pantalla liquida que se podría conectar a la PS One. Al igual que la PlayStation, la PS One tendrá dos Slots para las tarjetas de memoria, dos puertos para los controles, salida de audio/video con su respectivo cable y un contról análogo Dual Shock. Está nueva Ps One estará en venta en los locales de Japón el 7 de Julio y costará aproximadamente 145 dolarotes.

LO MEJOR Y LO PEOR

- Ver que por primera vez Sega tiene planes concretos para enfrentar una competencia fuerte como la que seguramente le ofrecerá la PlayStation2 y que actualmente se está desarrollando para Dreamcast una variedad de títulos de primera calidad, que verdaderamente es impresionante.

- No hay que olvidarse de los accesorios como el reproductor de DVD, el ZIP Drive y muy probablemente el disco rígido para Dreamcast, con los que Sega promete igualar algunas importantes ventajas que la Play2 tiene con respecto a su consola.

- Este mes parece que hay muchas buenas noticias para los usuarios de Dreamcast, ya que además de la cantidad de títulos que se vienen, hay otra gran cantidad de conversiones de espectaculares títulos de PC y de importantes arcades de salón en camino.
Encima de todo está a punto de salir el tan controvertido emulador llamado Bleemcast, que nos dará la posibilidad de jugar juegos de PlayStation en esta consola, con notables mejoras en su velocidad y en sus gráficos.

- La repentina desición por parte de la compañía SNK de retirar del mercado americano su espectacular consola portátil conocida como Neo Geo Pocket.
Aparentemente la flojísima campaña de prensa que SNK destinó a este aparato en el resto del mundo hizo que muy poca gente se enterara realmente de la calidad de este aparato y gracias a esto el nivel de ventas de la poderosa maquinita estuvo muy por debajo de los mínimos que se habían imaginado. Es una verdadera lástima ver que una máquina tan buena corra el riesgo de quedar en el olvido sólo porque la compañía responsable de difundirla no tuvo las pilas suficientes como para hacerlo como corresponde... en fin.

- Que haya tantas empresas de las que dicen dedicarse al desarrollo de juegos de última generación que todavía se estén quejando de que resulta difícil programar juegos para la PlayStation2.en lugar de dedicarse a poner en práctica el slogan "Ultima Generación".



NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST - SEGA
PLAYSTATION2 - NEO GEO COLOR - GAME BOY COLOR
JUEGOS · ACCESORIOS · REFORMAS · SERVICE

PERFECT DARK
EXCITEBIKE 64
STARCRAFT





NIGHTMARE CREATURES 2
STRIKER PRO 2000
DRACONUS

COLIN MC RAE
RALLY 2.0
LEGEND OF MANA

DEAD OR ALIVE 2
FIFA 2000
TEKKEN TAG TOURNAMENT

ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO EN LA ZONA E INMEDIACIONES DOMINGOS INCLUSIVE · ENVIOS AL INTERIOR
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
CABILDO 2040 LOCAL 104 - (1428) - TEL.: 4780-3103
SABADOS ABIERTO HASTA LAS 20:00HS

¡¡Todo!!, ¡¡pero todo el mundo del videojuego!! está en



NINTENDO 64 - DREAMCAST - PLAYSTATION2
GAME BOY COLOR

Alquiler, reparación, venta y canje
Tomamos tu consola en parte de pago

DIAGONAL BROWN 1455 (A 50 MTS. DE LA PLAZA ESPORA EN ADROGUE)
TELEFONO / FAX: 011-4214-2076 - ENVIOS AL INTERIOR

Titanium Angels

Desarrollado / Distribuido por: Mobius Entertainment / SCI Software
Género: Arcade en tercera persona
Fecha de Salida: Fines de 2000
Información en Internet: www.sci.co.uk



Por Martín Varsano

Ninguno en sus cabales duda del inmenso poder de la PlayStation2. De igual manera, muchos usuarios de esta novedosa consola reconocen que aún esperan la nueva camada de títulos que demuestren de una manera más clara cuánto vale la PS2. Entre esa parva de juegos que se están por venir en lo que resta del 2000, uno de los que más promete es este ignoto Titanium Angels (TA), de Mobius Software.

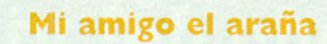
En un futuro lejano...

Titanium Angels está situado cronológicamente en un futuro alternativo de nuestro planeta Tierra, en donde tres razas alienígenas pelean constantemente por la supervivencia. Como es lógico en estos casos, nosotros (o si prefieren la protagonista de la aventura, llamada Carmen Blake), se ve envuelta en la trama sin proponérselo.
Carmen tiene un oficio complicado, pero bien remunerado: Es una caza-recompensas. La clase de personas como Carmen suele entrar en acción cuando se presenta un trabajo demasiado peligroso para los métodos convencionales en los que la ley se maneja, ya que los caza-recompensas tienen (según los cánones de esta Tierra alternativa) esos tornillos flojos que tan bien vienen para este tipo de misiones.
Entonces, un día como cualquier otro Carmen estaba ingresando en la red donde solía conseguir los "trabajitos", vio una asignatura que ningún otro "Kindred" (así se los conoce) había tomado: Destituir un dictador militar conocido como Elegia Furie. La paga era más que interesante, aunque el objetivo no era cosa sencilla... Exactamente lo que nuestra protagonista buscaba. Lo que Carmen nunca pudo imaginar al aceptar la misión era que se estaba por internar en una lucha encarnizada entre... algo realmente tenebroso, mucho mucho más oscuro que el simple asesinato de un pusilánime dictador.



Que bien se te ve

Como podrán imaginar por las fotos que ilustran la nota (¿Cómo, estaban tan concentrados con el texto que no quitaron la vista del atrapante relato?), el juego está íntegramente realizado con una perspectiva en tercera persona, algo que se puede ver en una gran cantidad de arcades del momento (léase Shadow Man o Soul Reaver). La gran diferencia radica en que Titanium Angels va a correr sobre la poderosa PlayStation2, así que no notaremos diferencia con su par de PC, que seguramente estará disponible en el mismo momento, para fines de este año, con viento solar a favor.
Los fanáticos de extraños mundos alienígenas están de parabienes, ya que Mobius, la empresa desarrolladora, está generando unos escenarios realmente impresionantes, con una ambientación pocas veces vista en un título de consola (algo que seguramente cambiará con estas nuevas y poderosas maquinitas).





Mi amigo el araña

Carmencita (perdonen que me haya puesto confianzudo) tiene en su haber todos los movimientos necesarios para moverse libremente por este mundo alternativo, ya que puede, al igual que su colega Lara Croft, saltar, agacharse, trepar, y vaya a saber uno cuántas cosas más. La gran diferencia entre TA y el resto de los arcades en tercera persona radica en la interactividad de Carmen con su compañero de equipo, una araña (o algo parecido) metálica conocida con el nombre de Titan. Es que no bien nos trepamos al lomo de nuestro vehículo de asalto, la cosa cambia, y para bien. Hasta podríamos decir que la incorporación de Titan es lo que hace de TA una experiencia única. ¿Cuál es el motivo, si ya existieron en el pasado este tipo de sociedades entre héroe / vehículo o mascota? Es que Titan no es sólo un vehículo armado hasta los dientes, también es un ser viviente inteligente. Nuestro amigo puede hacer todo lo que queramos -correr, saltar, y atacar a nuestros enemigos- pero también puede (agárrense el sombrero) ¡volar! Efectuando grandes saltos y planeando, y como si esto fuera poco, su parecido con un arácnido le ha permitido, gracias al buen tino de los programadores, trepar ciertas paredes. Como podrán imaginarse, esto abre todo un abanico de posibilidades, ya que podremos encontrarnos con múltiples soluciones a un problema. Y ustedes ya saben qué significa esto: ¡Diversión!



Armada hasta los dientes

El último aspecto que falta mencionar es que contaremos con un amplio arsenal, incluyendo rifles sniper (la Play2 permite generar amplios escenarios sin necesidad de poner niebla en todos lados, no lo olviden), granadas, minas, y todo tipo de armas de grueso poder. Eso sin contar con la ayuda de nuestro amigo de lata, que sembrará el terror entre nuestros oponentes.
Sin dudas, Titanium Angels es una de las apuestas fuertes de la Play2 para fin de año, y por lo que pudimos ver tiene todo lo necesario para convertirse en uno de los juegos más recomendables para la nueva consola de Sony.

Replay

TODO EN VIDEO JUEGOS

DREAMCAST • PLAYSTATION
GAME BOY • PLAYSTATION 2
GAME GEAR • SEGA SATURN • SEGA
NINTENDO 64 • SUPER NINTENDO

- REPRESENTANTE EXCLUSIVO DE "PC VIVAZ" UNICA COMPUTADORA PARA NIÑOS CON 24 ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN ESPAÑOL
- AMPLIO SURTIDO EN ACCESORIOS PARA TODAS LAS MARCAS
- AMPLIO SURTIDO DE MUÑECOS Y TRADING CARDS
- ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO
- VENTA DE PRODUCTOS ORIGINALES

Rodriguez Peña 1094 - Cap. Fed. - Tel/Fax: 4814-3032
E-mail: replay@ciudad.com.ar

Alone in the Dark



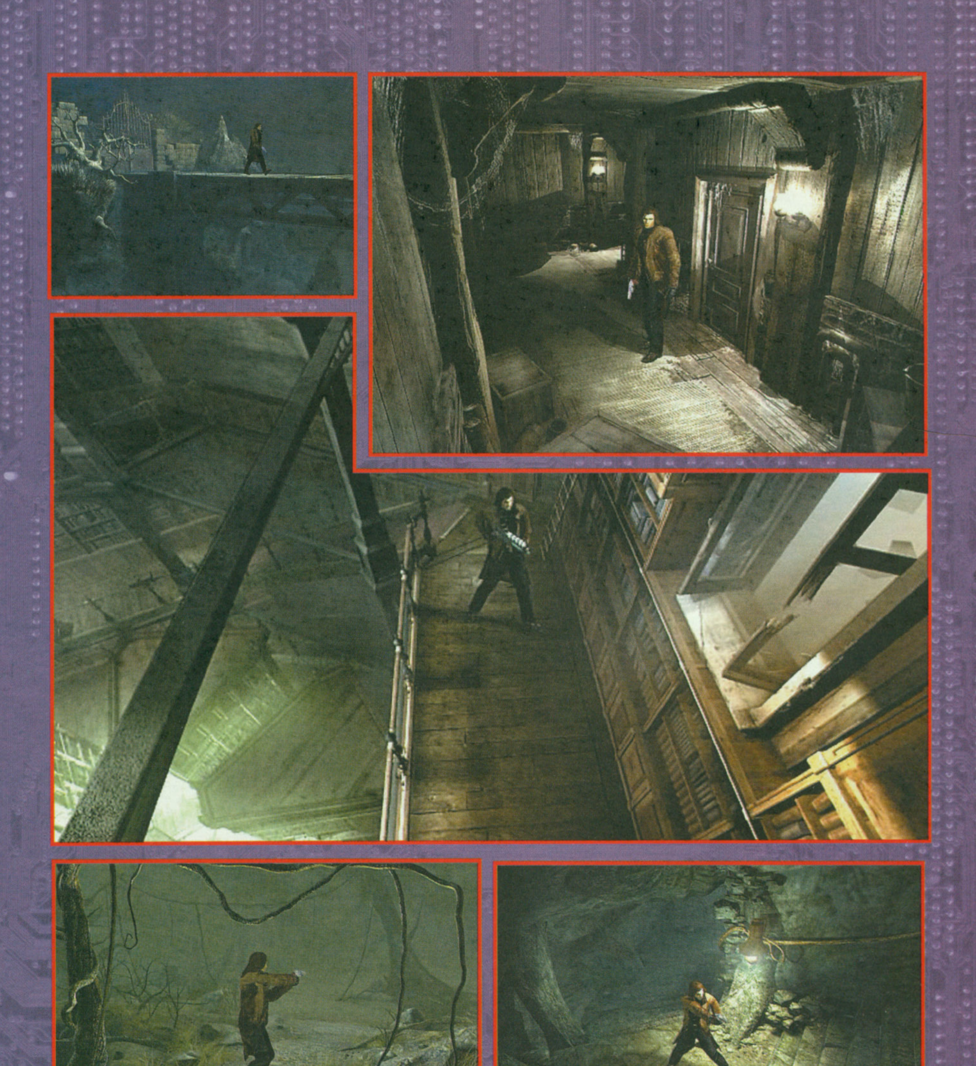
Imaginen esta escena: están caminando por un corredor oscuro, apenas iluminado por la luz parpadeante de una antorcha. Sólo se oye el viento, colándose como un suspiro entre las grietas de la casa. De repente, creen escuchar algo más, un crujido en la madera... levantan la antorcha y se encuentran con un espantoso monstruo colgando del techo. ¡En ese momento, la música crece en intensidad y ustedes caen de la silla, infartados!

Alone in the Dark inventó un estilo en el género del terror. Fue el primero de los juegos en mostrar personajes en 3D superpuestos en fondos planos dibujados a mano. Hubo tres episodios de la serie, para PC, y en todos su protagonista fue Edward Carnby, un tipo dispuesto a darse palos con toda clase de bichos con tal de rescatar damas y hacer justicia. Ahora, Infogrames, la compañía francesa responsable de este clásico del terror, se dispone a lanzar el cuarto capítulo de la serie, titulado simplemente "Alone in the Dark", más un subtítulo que aún no fue decidido. El juego será para PlayStation y Dreamcast, y se mantendrá fiel a sus raíces: los personajes serán objetos en 3D sobre escenarios planos. Lo sobresaliente será su sistema de iluminación en tiempo real, capaz de producir sombras casi perfectas (ideal para ambientar este tipo de historias tenebrosas) y de alterar los escenarios 2D con distintos niveles de luz, simulando de esta forma un auténtico escenario tridimensional, pero manteniendo la impresionante perfección del dibujo plano. Como es obvio, esta última capacidad del juego sólo será posible en el hardware de la Dreamcast. Aquí les presentamos algunas alucinantes capturas para que vayan acumulando miedo...









Con la aparición de la PlayStation2 y el próximo lanzamiento de su versión americana programada para el 26 de Octubre de este año, muchos han empezado a tener dudas sobre cómo evolucionará la Dreamcast para hacerle frente a la nueva máquina de Sony en los tiempos que vendrán.

Ante la inmensa cantidad de mensajes y cartas que nos han llegado con preguntas sobre este tema hemos decidido hacer este informe, para aclararles el panorama y mostrarles todo lo que Sega está preparando para este año.

Desde su aparición, la nueva consola de Sega tuvo que enfrentarse a la sombra de Sony y su PlayStation2, rivalidad que en más de una ocasión sembró gran cantidad de dudas entre todos aquellos que estaban pensando comprarse una nueva consola.

A todo esto, también se le sumó el nuevo proyecto de Nintendo, conocido hasta hace poco como Dolphin (se supo que no será ése el nombre final) y como si esto fuera poco, hasta la todopoderosa Microsoft con su misteriosa X-Box lograron desviar la atención de todos aquellos fanáticos con intenciones de renovarse.

Actualmente y faltando un largo camino para que las nuevas consolas de Microsoft y Nintendo sean una realidad, la única competencia fuerte que tiene Sega es obviamente la PlayStation2 pero, desde su aparición, la poca variedad y la regular calidad de sus títulos (salvo muy contadas excepciones) no han sido competencia para todo lo que la Dreamcast tiene para ofrecer hoy en día.

Sin dudas uno de los puntos más fuertes de la Dreamcast en estos momentos es la impresionante cantidad y variedad de títulos que hay en el mercado, muchos de los cuales son de una gran calidad, pero lo más alentador de todo esto es que la cantidad de proyectos que están siendo desarrollados o que están a punto de salir es mucho más impresionante, lo que nos asegura que a esta consola todavía le queda un largo tiempo de vida.

Otro punto importante que hay que tener en cuenta es que si bien no es ningún secreto que tecnológicamente la PlayStation2 es superior, el desarrollar juegos para esta máquina parece ser un proceso mucho más difícil y costoso que en cualquier otra plataforma, lo que aumenta el tiempo que se tarda en tener terminado un título de un nivel de calidad lo suficientemente potable como para salir a competir.

La gran ventaja que tiene la Dreamcast en este aspecto es que el hardware ("Naomi") que utiliza es muy accesible e incluso está siendo empleado por muchas compañías importantes para producir sus juegos de salón (como es el caso de Namco y Capcom, por nombrar algunas de las más conocidas), lo que garantiza que puedan hacerse conversiones idénticas a los originales en un tiempo mínimo y sin grandes problemas, tal y como sucedió con títulos como Marvel vs Capcom 2, Ferrari F355 Challenge y otros tantos que están por venir.

Además su sistema operativo (Windows CE) también permite hacer conversiones de juegos de PC con una relativa facilidad y eso está motivando a cada vez más compañías a hacer lanzamientos casi simultáneos de sus juegos más recientes.

Los proyectos que se vienen

Uno de los planes más importantes de Sega para estos próximos meses es empezar a explotar en forma masiva el hasta ahora desaprovechado módem de la Dreamcast y de esa forma llevarla a competir en un terreno que por ahora es dominio exclusivo de las PC.

Si todo funciona como está previsto, en muchos casos esto podría resultar muy favorable para los usuarios de Dreamcast, porque al tener todos el mismo tipo hardware con la misma configuración, los problemas e incompatibilidades a la hora de conectarse se reducirían notablemente, permitiéndonos una mayor estabilidad a la hora de jugar en Internet.

A pesar de que todavía esto no está implementado en forma masiva, ya hay muchas compañías que han sacado títulos que ofrecen soporte para jugar por Internet, como por ejemplo: Marvel vs Capcom 2, Power Stone 2, Sega Rally 2 u otros.

Lo mejor de esto es que la gran mayoría de los títulos que están por salir también ofrecerán este tipo de soporte y, al haber cada vez más conversiones de juegos de PC, poco a poco esto se volverá de uso común.

En la expo E3 de este año, las compañías que están desarrollando juegos para Dreamcast mostraron una impresionante gama de novedades que están por salir al mercado. A continuación les mostramos algunos de los futuros imperdibles para cualquier feliz poseedor de una DC.



Phantasy Star Online



Indudablemente, de todos los nuevos proyectos que están por salir en Dreamcast, el más interesante y ambicioso es este RPG desarrollado por la gente de Sonic Team y Sega, en especial porque estará preparado para ser jugado exclusivamente a través de Internet.

Este juego será el primer título únicamente "online" en las filas de la Dreamcast y permitirá que cientos de jugadores puedan participar e interactuar entre sí en un mundo muy detallado y repleto de aventuras.

Hasta el momento no hay mucha información acerca de este juego, ya que Sega ha decidido mantener sus principales características en secreto, pero lo que se vio en los videos presentados en la E3 demostraron que por lo menos técnica y gráficamente hablando tiene mucho para ofrecer, así que será cosa de tener un poco de paciencia.



Capcom vs SNK

Después de haber sido postergado más de una vez en favor de una innumerable cantidad de mejoras, e incluso un cambio de nombre (originalmente se llamaría SNK vs Capcom), este título sigue siendo el juego de pelea en 2D más esperado de los últimos tiempos y muy pronto será lanzado en sus versiones americana, japonesa y por supuesto de salón.

Entre otras cosas, Capcom vs SNK está despertando un interés muy especial entre los fanáticos de los juegos de pelea en 2D, porque al igual que en las últimas producciones de Capcom nos dará la posibilidad de jugar por Internet y agarrarnos a palos con gente de todo el mundo con una espectacular variedad de personajes de los más conocidos juegos de ambas compañías, animados con una calidad que para qué les cuento.

Por el momento este juego sólo fue confirmado para Dreamcast y parece que salvo por su versión de salón no será convertido a ninguna otra plataforma.

Según algunos comentarios hechos por altos directivos de Capcom, parece que gracias al poco éxito que tuvo el hardware "CPSIII", con el que se hicieron títulos como Warzard, toda la serie de los Street Fighter III y JoJo´s Bizarre Adventure, la compañía ha decidido adoptar al "Naomi" para trabajar en sus nuevos proyectos de aquí en adelante, lo que nos asegura que cada vez veremos más títulos de esta firma en Dreamcast.

Starlancer



Actualmente este simulador de combate espacial está arrasando con todo en PC y, en poco tiempo más, la versión de Dreamcast estará entre nosotros; y seguramente sorprenderá a más de uno, especialmente porque este tipo de juegos no es muy conocido en el mundo de las consolas.

Además de la espectacular estructura de las misiones que encontraremos en el modo para un jugador y sus impresionantes gráficos, Starlancer tendrá soporte para que podamos jugar por Internet. Lo más grosso del caso es que además del tradicional modo "Deathmatch" (todos contra todos) vamos a poder jugar toda la campaña en modo cooperativo junto con nuestros amigos... ¿hace falta agregar algo más?



System Shock 2

En PC, este juego es considerado el mejor RPG visto en primera persona de todos los tiempos. Basta con verlo para darse cuenta por qué. En lo que hace a clima y ambientación, System Shock 2 ha superado por mucho a todo lo conocido en su género, creando una atmósfera única y tenebrosa que combina elementos típicos de películas como Alien o Event Horizon y que los tendrá con los pelos de punta hasta el final.

Además, este juego tiene un argumento realmente brillante y plagado de sorpresas que no los va a dejar separarse de la pantalla ni por un segundo, así que vayan preparándose porque cuando salga será algo que no pueden dejar pasar por alto.

Baldur's Gate

Basado en el universo y las reglas oficiales de Advanced Dungeons and Dragons, esta es una de las más increíbles aventuras RPG tradicionales que se hayan visto hasta hoy. La acción de este juego se ve desde una perspectiva isomérica. Podremos controlar a un grupo de hasta 6 personajes como máximo. Si de argumento se trata, Baldur´s Gate está entre los primeros de su género y con la ayuda de la genial ambientación y los estupendos gráficos que la gente de Black Isle y BioWare ha logrado, se perfila como un verdadero súper clásico de este género en Dreamcast.

Al parecer esta versión contará con algunas mejoras y nuevos efectos que harán que todo se vea incluso mejor de lo que ya era. Si bien en un principio se corría el rumor que además incluiría la expansión llamada Tales of the Sword Coast, que salió posteriormente en PC, todavía esto no fue confirmado.



Sega GT

La versión americana de este juego será para Dreamcast lo que Gran Turismo 2000 será para PlayStation2, ya que Sega se ha puesto las pilas con todo y está haciendo un juego que será la delicia de cualquier fanático de este género.

Entre otras cosas Sega GT promete una variedad de coches, pistas y modos de juego que dejarán con la boca abierta hasta los más exigentes aficionados, así que estén atentos.

Ferrari F355 Challenge

Si tuvieron la oportunidad de ver este juego en alguno de los salones de nuestro país, entonces ya se pueden ir imaginando lo que se viene. Ferrari F355 Challenge es un simulador que reproduce las condiciones de manejo de un auto real con un impresionante nivel de precisión. En su versión original este juego se ve en 3 monitores que trabajan en forma sincronizada y utiliza 3 placas "Naomi", que serían el equivalente a tres Dreamcast, para funcionar.

Actualmente Sega está trabajando a full en este proyecto, ya prácticamente terminado, y gracias a una serie de modificaciones y al hecho de que tendremos que verlo en una sola pantalla, la versión de Dreamcast está quedando prácticamente idéntica a la original.

En Japón, este juego está considerado como la simulación de autos más realista que se haya hecho y también incluirá un modo arcade y una serie de ayudas, como para que los menos experimentados no se sientan frustrados, ¡así que vayan preparando el casco y no se olviden de abrocharse el cinturón de seguridad!

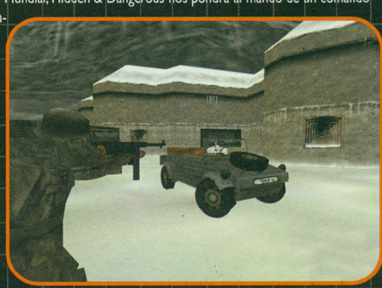


Hidden & Dangerous

Para que se vayan dando una idea, este alucinante juego de estrategia y acción en 3D fue nuestro elegido como el mejor juego del año pasado en PC por haber demostrado ser algo único en su estilo. Ahora todos los usuarios de Dreamcast van a poder vivir una experiencia como pocas.

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, Hidden & Dangerous nos pondrá al mando de un comando especial de las fuerzas aliadas, que tendrá que cumplir las más peligrosas misiones detrás de las líneas enemigas.

Con un nivel de realismo extremadamente elevado y detalles que ningún otro juego de este tipo tiene, entre otras cosas Hidden & Dangerous nos ofrecerá la posibilidad de jugar la campaña en forma cooperativa en modo "Multiplayer" a través de Internet, lo que lo convierte en otro de los grandes favoritos en Dreamcast para este año.



Castlevania Resurrection



Originalmente, Konami había anunciado a esta continuación de la exitosa serie Castlevania para el lanzamiento de la Dreamcast Americana (allá por el 9/9/99), pero debido a una serie de importantes modificaciones y puestas a punto que el juego fue sufriendo desde aquel entonces, recién estará listo para ver la luz en los próximos meses.

De acuerdo a los comentarios hechos por algunos de los responsables de este proyecto, los retrasos se debieron a que Konami prefirió tardar unos meses más en sacar el juego para que el equipo que está a cargo de su desarrollo pudiera pulirlo lo más posible para alcanzar el nivel de calidad al que ellos están acostumbrados.

A juzgar por lo que se mostró en la expo E3, parece que la cosa va bien encaminada y espero que podamos tenerlo por aquí lo antes posible.

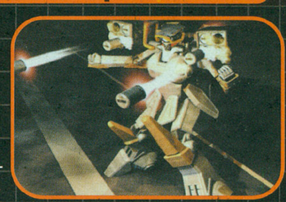
Omikron: The Nomad Soul

Omikron es una espectacular aventura futurista que combina varios estilos de juego con una trama de suspenso y misterio en una forma verdaderamente única, en la que en lugar de controlar a un personaje de la forma en que estamos acostumbrados, nuestra alma tendrá la habilidad de poseer los cuerpos de determinada clase de personas.

Además de sus impresionantes y gigantescos escenarios, modelados con un nivel de detalle muy elevado, Omikron cuenta con una banda de sonido compuesta nada menos que por David Bowie, quien además de cantar también toma parte en el desarrollo de la aventura.



Space Griffon



Este juego de combate entre robots gigantes tendrá una onda parecida a la de Virtual On, pero en este caso cada uno de los robots que podremos seleccionar tendrá la posibilidad de transformarse en 3 versiones diferentes con distintas ventajas y debilidades (¡gracias, Robotech, por la inspiración!).

Gráficamente, la calidad de este juego parece ser bastante superior a la de sus competidores, por lo que seguramente será algo para tener muy en cuenta en cuanto salga.

Virtua Tennis



Virtua Tennis promete una alucinante experiencia para todos los fanáticos de este deporte que hace rato están esperando un juego de tenis que valga la pena. Con un nivel de detalle más que elevado para un título de este tipo y un sensacional manejo de cámaras, este juego es lo más parecido a estar viendo un partido por televisión... de más está decir que por lo que se ve será el sueño del pibe hecho realidad para cualquier tenista aficionado.



Sonic Adventure 2



La segunda parte de uno de los mejores juegos de acción que hoy en día se pueden encontrar en Dreamcast se está preparando para salir con una gran cantidad de mejoras, nuevos personajes, más mini-juegos y por supuesto más acción de la que se puedan imaginar.



Los proyectos que se vienen

En un par de meses más, Sega también lanzará al mercado una serie de accesorios que estarán destinados a darle una mayor funcionalidad a su consola y particularmente a hacerle competencia a la PlayStation2 en su propio terreno.

Como ya se podrán imaginar, el accesorio más importante de la nueva línea de Sega para Dreamcast será un reproductor de DVD y lo más interesante del caso es que muchas compañías japonesas ya están considerando seriamente la posibilidad de empezar a hacer juegos en este formato para Dreamcast.

En un principio, parece que este aparatito estará disponible aproximadamente para mediados del mes de enero del año próximo, aunque todavía no hubo ningún anuncio oficial al respecto.

Otro de los nuevos periféricos que Sega ya está a punto de sacar a la venta es un ZIP Drive, que se conectará debajo de la Dreamcast. Al parecer habrá dos versiones de este aparato, que soportarán discos ZIP de 100 MB y 250 MB, respectivamente.

Con este accesorio podremos ampliar en forma notable la capacidad para

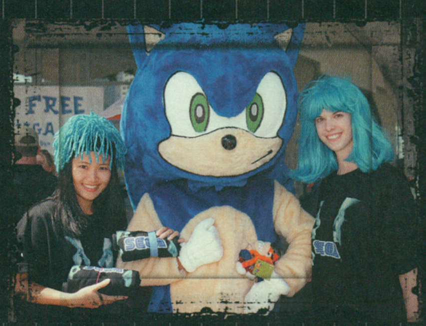


guardar información de la consola y será un agregado ideal para navegar por Internet, ya que nos permitirá almacenar imágenes y grandes cantidades de información.

Por otro lado, también se está estudiando para más adelante la posibilidad de agregarle un disco rígido que extendería aún más las posibilidades de la máquina.

Por último, Sega comentó que se está trabajando en un nuevo tipo de VMU que supuestamente nos permitirá grabar música en formato MP3 (bajándola de Internet o posiblemente pasándola desde una PC por medio de un cable especial).

Este novedoso aparatito contará con una entrada para que podamos conec-



tarle auriculares y usarlo como si fuera un mini Walkman; además, también nos servirá como Memory Card.

En el caso de este accesorio, todavía no se dieron muchos más detalles, aunque lo más probable es que volvamos a tener noticias de él antes de fin de año.

Un futuro alentador

Además de los títulos que destacamos en esta nota, hay una inmensa cantidad de proyectos que muchas compañías están preparando para antes de fin de año y es muy probable que toda esta avalancha de lanzamientos ocurra precisamente cuando la versión americana de la PlayStation2 esté saliendo a la venta.

Por otra parte, Sega anunció que tienen pensado hacer que en un par de meses más el precio de las Dreamcast en los Estados Unidos baje de los U$S 199 a U$S 149, lo que hará que importarla sea más barato, algo que podría incrementar el volumen de importaciones de la consola hacia nuestro país. Obviamente, esta maniobra estará destinada a mantener alto el nivel de ventas que la consola está teniendo frente a la fiebre que seguramente desatará la Play2 en el momento de su llegada al resto del mundo.

En conclusión, si ustedes tienen la suerte de tener una Dreamcast y albergaban algún tipo de dudas sobre el futuro de esta consola frente a rivales como la PlayStation2, les aseguro que pueden dormir tranquilos ya que, a juzgar por lo que hay y por lo que se viene, esta máquina tiene elementos más que suficientes como para hacerle el aguante a cualquiera.

Como dije anteriormente, salvo por muy contadas excepciones, por ahora la PlayStation2 no tiene ningún título capaz de volarnos los ruleros y podría decirse que antes de 6 ó 7 meses no veremos nada realmente increíble, como serán con seguridad los títulos del nivel de Metal Gear Solid 2 o Z.O.E.



Es indudable que con el correr del tiempo la nueva consola de Sony también se convertirá en una opción obligatoria para los amantes de las consolas, pero les aseguro que la Dreamcast es y seguirá siendo una opción más que válida como para romper el chanchito y decidir renovarse de una vez.



Un lugar diferente

WOKY WOKY

VIDEO JUEGOS
ALQUILER Y VENTA

SEGA

GAME BOY COLOR

NINTENDO 64

Dreamcast

PlayStation 2

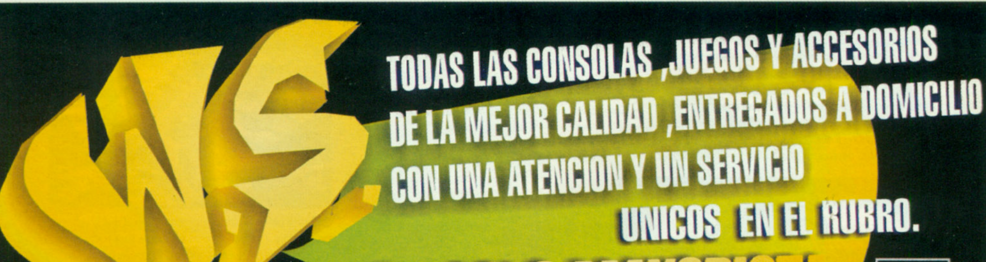
COMICS

MAGIC

SANTA FE Y PUEYRREDON

Gal.Americana loc.46 Tel:4826-6603

Reparaciones



Video juegos.

ENTREGAS A TODO EL PAIS









PlayStation

Aráoz 815 7° Piso Tel:011-154022541б

Contestador Mensajes tel:011-4899-1779

Compañía / Distribución: Capcom **Género:** Arcade de pelea
Fecha de salida: Disponible en su versión japonesa



Por Santiago Videla



Recientemente acaba de hacer su debut la tan esperada continuación de uno de los juegos de pelea más ingeniosos que se hayan visto hasta el momento.
Con muchas mejoras con respecto a su versión anterior y unas cuantas novedades muy interesantes, esta nueva producción de Capcom ya se está ganando un lugar en el corazón de los fanáticos japoneses y, por lo que hemos podido ver en esta versión, no cabe dudas que va camino a convertirse en uno de los grandes favoritos del género.

En su momento, Power Stone fue una verdadera bocanada de aire fresco para un género que poco a poco se estaba quedando estancado, ya que por lo general no se veían muchos esfuerzos por crear algo distinto.

Haciendo a un lado su tradicional estilo en juegos de pelea, Capcom se decidió a experimentar un poco y el resultado ya es bien conocido por la mayoría de los usuarios de Dreamcast.

Con esta segunda parte, los experimentos de Capcom van todavía más allá de su predecesor, ya que las mejoras que se han hecho son más que notables y pese a que absolutamente todo el texto de esta versión está en el más inaccesible japonés, se puede ver claramente que éste es un excelente candidato para tener muy en cuenta cuando salga en su versión americana.





Calma que hay para todos

A pesar de mantener la jugabilidad de su versión anterior, Power Stone 2 introduce una serie de cambios bastante significativos que lo convierten en un juego único en su estilo.

De todos estos cambios, sin duda el que más llama la atención es el hecho de que ahora se puede jugar de a cuatro a la vez en todo momento, cosa que sumada a la notable simplicidad de los comandos nos da como resultado un juego muy accesible incluso para aquellos que nunca hayan jugado un arcade de pelea.

Otro de los grandes cambios que se notan en este juego es el mayor tamaño de los escenarios, para permitir que cuando cuatro personas estén dándose la maza con todo no tengan problemas de espacio y todos puedan jugar cómodamente.

Pero con respecto a los escenarios, la cosa va un poco más allá, ya que además de sus dimensiones y del excepcional diseño de todos ellos, el nivel de interactividad que tienen es sencillamente admirable.

Además de los objetos y armas que suelen aparecer al azar de vez en cuando, cada nivel tiene una gran cantidad de elementos que podremos usar a nuestro favor, cosa que ayuda mucho a que la acción no se resuma solamente a correr como desesperados a buscar las "Power Stones", para transformarnos y arrasar con nuestro rivales usando los super combos, tal y como sucedía en la versión anterior.



Dependiendo del escenario que elijamos, podremos encontrar cosas como por ejemplo: Torretas en las que podremos subirnos para tirotear a los demás, mientras pelean entre sí, catapultas, trampas e incluso pequeñas naves y tanques en los que también podremos subirnos.

Además de esto, los escenarios tienen la particularidad de que en la mayoría de los casos no estaremos peleando siempre en el mismo lugar, sino que iremos avanzando hacia nuevas secciones dentro del mismo nivel en las que encontraremos nuevos obstáculos y demás cosas.

Otro detalle interesante es que cuando elegimos el modo "Story", también podemos jugar de a varios y en caso de que no estemos con ningún amigo que nos haga el aguante, la máquina nos asignará un compañero controlado por ella.

Además de los protagonistas de la primera parte, en Power Stone 2 encontraremos cuatro nuevos bizarros personajes para seleccionar a los que se les unen dos luchadores ocultos que podrán ser habilitados a medida que juguemos en los distintos modos.



Más novedades

Además de los clásicos modos "Story" y "Versus", Power Stone 2 tiene una serie de modos de juego en las que podremos conservar los objetos y el dinero que vayamos agarrando a lo largo de nuestros combates, para después entrar a una especie de "Shopping" en el que podremos comprar cosas nuevas.

También tenemos la posibilidad de ir a una especie de fragua, que nos permitirá combinar varios objetos de nuestro inventario para fabricar cosas nuevas para luego usarlas en las peleas.

Tal y como lo habíamos comentado en los primeros informes acerca de este juego, Power Stone 2 tiene una opción para conectarse a Internet, pero desafortunadamente, al igual que en Marvel vs Capcom 2, por ahora esto sólo sirve para los ponjas.



Este juego también es compatible con su versión de salón (del mismo modo que MVC 2) y es posible que muchas de las cosas ocultas que pueda haber en Dreamcast se habiliten usando el control con el VMU en el arcade de salón, aunque como el 99% del texto es inintelegible, habrá que esperar a que salga la versión americana para ver para qué catzo sirve todo esto.

Si bien por ahora es apresurado evaluarlo sin poder decir a ciencia cierta para qué sirve todo lo que tiene, les sugiero que vayan pensando en ahorrar unos mangos, porque este juego da para mucho.

Compañía / Distribución: Square
Género: Acción/RPG **Fecha de salida:** Julio 2000

Threads of Fate

Rue y Mint nos muestran cada uno su historia, que a veces resulta ser la misma, de una manera infantil, con muchos toques de comicidad y hasta drama.

Por Rodolfo A. Laborde

A falta de uno, los maestros de Squaresoft nos deleitarán dentro de muy poco tiempo -18 de julio para ser más precisos- con dos juegos que pintan de lo mejor. Uno de ellos será Threads of Fate y el otro llevará el título de... ¡Threads of Fate! ¿Cómo es esto? Fácil. En este título vamos a tener la posibilidad de elegir entre dos personajes, Rue o Mint, cada uno con una historia completamente distinta de la del otro. Lo único que tendrán en común es que a cierta altura sus historias van a cruzarse.

La dramática historia de Rue

Todo sucederá en una fatal noche, cuando Rue y su única amiga (o algo así como su mamá adoptiva) Claire son atacados por un terrible monstruo mientras cenan en su casa. Viendo que la lucha no favorece a Rue, Claire atacará por la espalda al diabólico sujeto. Lejos de ser herido, el invasor va a arrojar a Rue hacia un costado y le quitará la vida a Claire. Es ahí donde comenzará la desesperada búsqueda de Rue por recuperar a su ser más querido. Durante la travesía, Rue conocerá muchos otros personajes e irá recopilando información acerca de un objeto al que todos denominan "reliquia" y que es tan poderoso que puede cumplir cualquier deseo que se le pida (y no se trata de las bolas que buscaba siempre Goku precisamente).



Pero lo más interesante en la aventura de Rue, aparte del hecho de poder comprar y vender distintos objetos e interactuar con todo lo que nos rodee, como en todos los RPG, es que podremos transformarnos en cualquiera de aquellos enemigos que vayamos venciendo en el transcurso de la historia y usar los poderes especiales de cada uno de ellos. Si queremos volar, por ejemplo, tendremos que transformarnos en gárgolas, si queremos escupir fuego en dragón, etc. Esa es la habilidad o el poder que caracterizará a Rue y que tendremos que usar constantemente si queremos recuperar algún día a nuestra añorada Claire.



Mint y la conquista del mundo

La historia de Mint será mucho más infantil que la anterior, aunque no menos interesante. Ella se embarcará llena de rencor en una aventura que tendrá como fin quitarle el puesto como futura reina a su hermana y ¿por qué no? la posterior conquista del mundo entero. Esto se deberá a que en el comienzo del juego su hermana menor es nombrada heredera oficial del reino, por ser más madura y responsable que Mint. Es por eso que Mint jurará vengarse de su hermana y huirá poco después del palacio, en busca de una "reliquia" con la que pueda hacer frente a la que está en poder de su pariente.



La "heroína" de esta segunda aventura, a diferencia de Rue, no podrá transformarse en las criaturas que vaya venciendo pero sí irá conociendo, en forma progresiva, muchísimos hechizos distintos con los que podrá defenderse de sus enemigos. Para que tengan una idea, habrá alrededor de siete colores distintos que representarán los siete tipos de magia diferente que usará Mint. Como irán imaginando, el color rojo simbolizará al fuego, el azul al agua, etc. Agréguese a esto una variedad espectacular de efectos que podrán combinarse con los diferentes colores y el resultado será una cantidad tan grande de hechizos que "Magic: The Gathering" quedará chico al lado de este juego.

Y ahora, la no tan dulce espera

Ahora viene lo difícil, aguantar hasta que llegue a nuestras manos la versión completa de otra de las maravillas a las que nos tiene acostumbrados Square, el rey de los RPG. Esperemos que sea muy pronto.



Compañía / Distribución: Capcom
Género: Juego de lucha **Fecha de salida:** Mayo 2000



Por Santiago Videla

Este mes finalmente hemos tenido la oportunidad de poner nuestras manos nada menos que uno de los títulos de Dreamcast más esperados del momento y a pesar de que por ahora sólo está disponible en su versión japonesa, en esta nota les vamos a contar todo acerca de esta espectacular continuación.

A pesar de que estaba prácticamente cantado de que por aquí nos íbamos a enganchar con este juego, todos teníamos la idea de que salvo por los nuevos personajes y por el hecho de que ahora las peleas son entre grupos de tres personajes, no habría demasiados cambios con respecto a sus antecesores.

Afortunadamente y aunque el estilo del juego se mantiene casi intacto, esta vez hay que reconocer que los muchachos de Capcom realmente se pusieron las pilas para hacer que este juego sea mucho más completo y llamativo que cualquier otro título que hayan hecho hasta el momento, lo que sin duda hará que se convierta en todo un clásico en muy poco tiempo.



Ya era hora

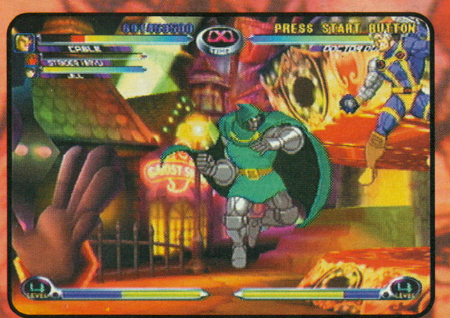
Tan pronto como empezamos a ver las primeras imágenes, nos encontramos con que había más cambios de los que nos esperábamos y muchos de ellos no habían sido anunciados.

Para empezar, la primera sorpresa con la que nos topamos fue que la cantidad de personajes incluidos en la versión de Dreamcast terminó siendo algo mayor de la que se había anunciado en los primeros detalles que se dieron a conocer tiempo atrás.

Ahora podemos elegir un total de 40 luchadores y entre ellos contamos con 8 nuevos personajes, nunca antes usados en un juego de esta serie, que son: Cable, Marrow, Hayato, Son Son, Tron, Jill Valentine (la minita de Resident Evil), Amingo y Ruby Heart.

En un principio, 16 de estos 40 personajes estarán ocultos y para habilitarlos hay que ir sumando puntos, que nos permitirán comprarlos en una opción llamada "Secret Factor".

En esta opción, también se pueden comprar distintas combinaciones de colores para los personajes que ya tenemos y para los nuevos, pero la cosa no es tan fácil como parece, porque aparentemente para habilitar muchas de las opciones secretas también será necesario que juguemos a la versión de salón.



Tal y como habíamos anunciado en la nota de la sección Insert Coin del número 13 de Next Level, una de las novedades más importantes de Marvel vs Capcom 2 es que nos permite intercambiar información entre la versión de Dreamcast y la de salón, pero para hacer esto, en lugar de conectar sólo el VMU como se había dicho en un primer momento, tendremos que llevar el pad completo.

La principal función de esta opción para intercambiar información entre ambas versiones es la de habilitar algunos de los personajes ocultos y se hace de la siguiente manera: Cada vez que terminemos de jugar (en cualquier modalidad), recibiremos algunos puntos especiales, que luego podremos usar en una opción llamada "Vs-Shop" del menú "Secret Factor".

Estos puntos se dividen en tres categorías, que son : D-pts, N-pts y V-pts y para habilitar algunos personajes secretos tendremos que tener una cierta cantidad de puntos de cada categoría.

Pero la clave de esto es que los dichosos "N-pts" únicamente se pueden conseguir jugando a la versión de salón mientras que los "D-pts" y los "V-pts" corresponden a la versión de Dreamcast, lo que nos obligará a dedicarle un buen rato al fichín original, en caso de pretendamos tener acceso a todos los luchadores.

Esta es la primera vez que se pone en práctica algo así y a pesar de que la idea es interesante, me imagino que en nuestro país (espero estar equivocado) no será muy fácil encontrar un lugar en donde tengan esta máquina como corresponde en tan poco tiempo.







Más novedades

A simple vista se nota que la calidad gráfica de este juego está muy por encima de la de las versiones anteriores y la novedad más llamativa que pudimos ver fue que los tradicionales escenarios dibujados a mano han sido reemplazados por impresionantes fondos totalmente hechos en 3D y completamente animados, con una calidad que de seguro va a asombrar a cualquier fanático de esta saga.

Por otro lado, casi todos los efectos especiales (incluso los de los personajes que ya conocemos) han sido hechos a nuevo y ahora se puede decir que verdaderamente han logrado aprovechar el potencial de una máquina como la Dreamcast.

También hay algunos cambios con respecto al sistema de control, ya que aquí usaremos 4 botones (2 de trompadas y 2 de patadas), en lugar de los clásicos 6, lo que nos simplifica las cosas un poco y lo mejor de todo es que aunque tengamos 2 botones menos los personajes conocidos de las versiones anteriores seguirán teniendo todos sus movimientos.

Al parecer, también habrá un par de diferencias con respecto a la versión de salón, que principalmente estarán destinadas a evitar que las ventas del arcade original decaigan en poco tiempo y la más importante es que según se dice tendrá un total de 56 personajes en lugar de los 40 que existen en Dreamcast. Igualmente no hemos podido confirmar esto, porque todavía no hemos podido encontrar la versión de salón por ninguna parte.

Eso sí, como parece ser una tradición en los juegos de pelea de esta compañía, no esperen finales como la gente, porque posiblemente eso se lo estén guardando para algún otro proyecto.



Intelnet ¿sólo pala Japón?

Marvel vs Capcom 2 también tiene las famosas opciones para acceder a Internet tal y como se había prometido e incluso cuenta con un programa propio que nos permite navegar por la red, una opción en la que figurarán los rankings mundiales y todo eso, pero desafortunadamente parece ser que por ahora este servicio sólo se puede usar en Japón y recién podremos probar lo que puede llegar a hacer cuando aparezca la versión americana, así que espero que no nos tengan en veremos por 5 o 6 mese más, como suele suceder en estos casos.

Igualmente y con el idioma de por medio les aseguro que estamos ante un verdadero juegazo, con una variedad de opciones y personajes lo suficientemente grande como para mantenernos prendidos por un muy largo rato, de hecho a esta altura ya son muchas las horas de sueño que hemos perdido por su culpa.

Por ahora sería algo apresurado dar un puntaje definitivo, porque al no tener la posibilidad de ver funcionando la parte de Internet no puedo decirles a ciencia cierta qué tanto puede llegar a influir sobre el resto del juego, lo que sí les aseguro es que este es uno de los más impresionantes juegos de pelea en 2D que haya tenido la oportunidad de ver y sin dudas es un título para que todo usuario de Dreamcast vaya teniendo muy en cuenta, en especial cuando salga en inglés.



Compañía / Distribución: Square
Género: RPG **Fecha de salida:** Agosto de 2000



Chrono Cross

Otro éxito asegurado para la gente de Square

Por Maximiliano Ferzzola

Mirá lo que llegó! ¡Mirá lo que llegó!- me dijo entusiasmado uno de mis compañeros en la editorial-. ¿Qué, viejita? ¿Qué llegó? -pregunté tratando de parecer calmado-. ¡Un Paquete de Square con la demo de Chrono Cross! -contestó, mostrando un disco con el loguito de mi compañía predilecta. Y creo que eso fue lo último que dijo antes de que con mis reflejos Jedis le arrebatara el juego de las manos y corriera a la velocidad del rayo hacia el Game Room.

Power... y ante mí se desplegaron las más suaves, delicadas y complacientes animaciones. Secuencias que solo había visto en mis más alocados sueños ahora estaban en la TV. Lógico, los responsables de esas animaciones son los mismos que se encargaron de las del Final Fantasy VIII. No se podía esperar menos de esta gente. ¡Dos horas metido en el cuarto y ya tenía el suficiente material como para escribir el Hands-On de la secuela de Chrono Tigger!

¿La secuela de qué?

Sí, de Chrono Tigger. Un RPG que salió hace unos años atrás para la Super Nintendo y fue bastante popular en su época. El aspecto destacado de Chrono Tigger fue su argumento, bastante complejo para su tiempo y lleno de vueltas de tuerca inesperadas. No es de extrañarse entonces que el mismo guionista vuelva a la acción en Chrono Cross. También está presente en esta secuela el mismo compositor que deleitó a más de uno con aquél no tan lejano Chrono Tigger. Un elenco más que formidable para un juego que por lo que hemos visto ES formidable... ¡Y eso que está al 70-80 % de su desarrollo! Esto quiere decir que, o puede mejorar, o puede empeorar, pero conociendo a la gente de Square creo que todos sabemos que este juego no va a ser moco de pavo.

¿Y de qué la va?

En este nuevo RPG de Square, que toma lugar 20 años después de Chrono Tigger, encarnamos a Serge, un adolescente con un look tirando entre lo hippie y lo hawaiano, quien deberá enfrentar un destino anunciado, o perecer en el intento, avanzando en una historia con múltiples caminos y diferentes finales. Un juego, en esencia, muy similar a los Final Fantasy VII y VIII pero, por otro lado, completamente diferente. Se han agregado unas cuantas cosas y se han sacado algunas tantas otras que logran que estas dos sagas continúen su camino cada una por su lado sin necesidad de comparaciones.



El Nuevo Sistema de Batalla

En Chrono Cross entran en acción los Elementals Fields (Campos elementales) y el Combo System (Sistema de combo, Duh!) que juntos crean un sistema de batalla rico en opciones y posibilidades estratégicas. Por ejemplo: Para lanzar magia necesitamos elementos. Cada elemento tiene un color. Para invocar un elemento necesitamos poder. El poder se adquiere impactando al enemigo. Hay tres clases de golpes para impactar al enemigo, el débil, el medio y el fuerte. Cada uno tiene un porcentaje de pegada. El débil tiene mayor porcentaje que el medio y el medio mayor que fuerte. Cuando pegás el porcentaje de todos los golpes sube. A eso se llama sistema de combos. Cuantos más golpes peguemos más poder acumularemos para lanzar un hechizo. Como ya dije cada elemento tiene un color. Cuantos más hechizos del mismo color tiremos los campos elementales harán más poderoso los efectos de ese color y debilitarán al color opuesto... ¿se entendió? Bueno, la cosa es que este sistema, que a diferencia de los de la serie Final Fantasy es por turnos y sin puntos de magia, nos permite un sinfín de posibilidades bastante interesantes que logran que cada batalla sea una experiencia diferente.



¿Más novedades?

Las batallas ¡NO SON ALEATORIAS! O sea, no es que vamos lo más panchos por ahí y de golpe y porrazo ¡Zas! Luchita. Vemos los enemigos en pantalla e incluso podemos evitar que nos toquen si no queremos pelear. Como lo de luchar o no está en nuestras manos, se ha eliminado también esa cosa de estar acumulando experiencia todo el día para matar a tal bicho. Con la experiencia justa y necesaria, pensado sobre las situaciones, creando inteligentes estrategias de batalla, etc., tranquilamente podemos pasar el juego sin la necesidad de estar todo el día pegando por unos miseros puntos de experiencia.

¿Y...?

¡Y che, es un producto de Square! Con gráficos a la altura de Square, con sonido y melodías a la altura de Square, con una historia a la altura de Square, jugabilidad Square, todo 100% Square... ¿qué más querés que te diga? ¡Mirá las fotos y juzgá por vos mismo!

Compañía / Distribución: SquareSoft / Electronic Arts
Género: RPG **Fecha de salida:** Septiembre 2000





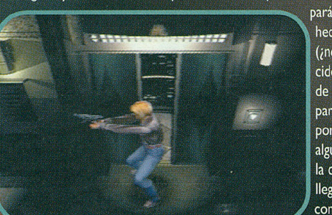
Parasite Eve II

Por Maximiliano Ferzzola

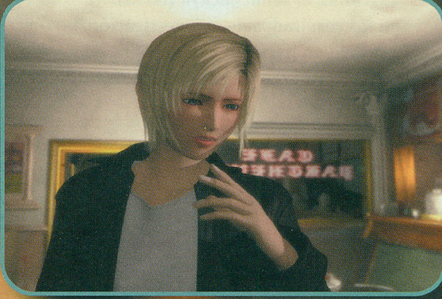
Al saber del paquete de juegos que había mandado Square a la editorial me pertreché con mi capa mágica y cual Solid Snake me infiltré en la oficina del Boss corriendo el riesgo de ser apresado y por consiguiente despedido. Entre los CD había demasiado como para elegir... pero al escuchar un ruido en el pasillo rápidamente agarré los dos primeros que se me cruzaron y huí despavorido. Haciéndome el tonto (Nota del Editor: no le cuesta demasiado tampoco) me dirigí hacia el Game Room y puse uno de los dos CD sustraídos... ¡hete aquí mi sorpresa cuando me encontré frente al primer CD de la demo de "Parasite Eve 2" de la versión en inglés!

¿El parásito de Eva?

Después de los sucesos acontecidos en el transcurso de la primer aventura de Aya, a la minita se le quema la cabeza y se enrola en M.I.S.T., una rama del FBI que se dedica exclusivamente a exterminar los mutantes que quedaron rezagados de la primera parte. Aparentemente todo iba bien y muy pocos bichos todavía se daban el lujo de aparecer en las calles. Pero (siempre hay un "pero" que justifique la secuela) cierto día de septiembre de 2000 un nuevo incidente toma lugar en un imponente edificio. Todos muertos, civiles, policías, miembros de SWAT, todos masacrados por criaturas. A partir de este episodio empezás a investigar cayendo en la cuenta que ahora una corporación se hizo con el parásito y lo ha hecho evolucionar (¿no les suena conocido?). Para colmo de males ahora el parásito se transporta por el aire. Si alguien no hace algo la civilización podría llegar a su fin. Aya, con los ovarios más grandes del universo, se arma de valor y decide terminar con este mal de una vez por todas. De la ciudad nos vamos a un pueblo en el medio del desierto Mojave. Un escenario digno de cualquiera de las series de X-files







como dijo "Chicho" (Nota del Editor: Máximo Frías). Solo unos pocos, dos para ser exactos, quedan con vida. Sin tener en cuenta a los mutantes por supuesto. Y aquí comienza la pesadilla. Además, y para colmo de males, nuevas pesadillas azotan la psique de nuestra protagonista... ¿qué será esta vez?

Y... ¿Qué Tul?

Los gráficos lógicamente mejoraron pero no a un nivel del todo satisfactorio, teniendo en cuenta los tiempos que corren. De todas maneras están bastante correctos siendo, por supuesto, las secuencias de animación lo mejor en este apartado, éstas sí de excelente calidad. Los sonidos (ruiditos y musiquitas), muy correctos, son un complemento digno del título. En cuanto al sistema de juego hubo mejoras menores pero útiles, como ser la opción de poner ítems en el chaleco para usarlos en batalla y una notoria mejora en el sistema de batalla en cuanto a jugabilidad refiere. Hay varios bichos malos nuevos; pero el más interesante es un mutante del tamaño de una casa que escupe fuego del lanzallamas que tiene encastrado en la boca, pega mega puñetazos con sus brazos del tamaño de un auto, camina en cuatro patas, es feo y tiene mal aliento. ¡Un niño encantador! Algunos decían que el título anterior era muy difícil; yo digo que éste es muy fácil y, por el tiempo que me tomó pasar el 70-80% de juego que tiene la demo, demasiado corto. De todas maneras, a no olvidarnos que en esos 30 ó 20% faltantes muchísimas cosas pueden variar. Los gráficos pueden ser más lindos, los soniditos más notorios y, ¿por qué no?, el juego más largo y difícil. La verdad verdadera es que como va, va lindo. No sorprende pero tampoco decepciona.
Así como me hice con el juego (choreándomelo, bah), lo devolví a su lugar. Parece que nadie se había dado cuenta... pero ahora me percato que acabo de confesarme en esta nota. ¡Demonios!

EL RINCON DEL DR. JECKYL NOS PRESENTA



ANATOMIA DE LA PlayStation2

Quisimos que el Doctor no se acercara a la máquina, pero fue imposible. No bastó con encerrar la nueva consola de Sony en el Game Room bajo llave; el doctor intentaba jugar con nosotros, pero en su mirada se veían otras intenciones: Conocer los más íntimos secretos de la maquinita. Después de insistirnos en innumerables ocasiones, y casi al borde de las lágrimas, el señor Jeckyll (no sabemos su verdadero nombre) tuvo su oportunidad, y éstos son los resultados de la investigación. Lo único que le pedimos es que después la reconstruya y la deje en perfecto estado, para poder seguir disfrutando de los juegos que se vienen para esta sensacional consola. Pobrecita, por lo que debe haber pasado...

¿Y el módem?

Mi pequeña disección ha revelado algo que sabíamos de antemano: La PlayStation2 no viene con módem incorporado. Esto se debe a que Sony está trabajando en este mismo instante en la conexión al mundo para el 2001. Algunos rumores indican que los usuarios podrán adquirir módems inalámbricos y hasta cable módems. La conexión permitirá maravillas como las que detallamos a continuación:

- Recibir e-mails y surfear la web.
- Bajar música, demos y hasta juegos completos.
- Conseguir add-ons para los juegos, niveles, personajes, savegames y mucho más.
- Al utilizar una cámara de video (algo que explicamos en la página siguiente) podremos ver la cara de nuestros adversarios en la red.



REFERENCIAS

1 Sistema Operativo (BIOS)
Este pequeño chip permite utilizar las funciones básicas de la Play2, como por ejemplo escuchar nuestros CD's de música favoritos.

2 Procesador de sonido SPU2
El procesador de sonido tiene 48 canales independientes, además de los que se pueden incorporar por software. La calidad del SPU2 es realmente asombrosa: 44.1 o 48 kHz. En criollo, una fidelidad de sonido superior a la de un reproductor de CD.

3 2MB RAM de Audio
La memoria de audio permite que los juegos con archivos grandes de sonido corran sin que sufran ninguna pérdida de velocidad.

4 Batería
Gracias a la batería la consola almacena algunos datos importantes, como la fecha y otras configuraciones.

5 Procesador I/O
Aunque no lo crean, es esencialmente una versión mejorada del CPU original de la PlayStation1. Se hace cargo de manejar los datos de todos los periféricos que se colocan en la consola, y se puede utilizar para asistir al Emotion Engine en el procesamiento de datos. Lo que son las cosas, ¡el poder de la Play1 ahora se ha convertido en un mero ayudante de su hermana mayor! Además es el principal responsable de que los juegos de la PlayStation sean compatibles con la nueva consola.

6 2 MB SDRAM
La memoria del Procesador I/O. Se utiliza para enviar y recibir instrucciones de los periféricos conectados.

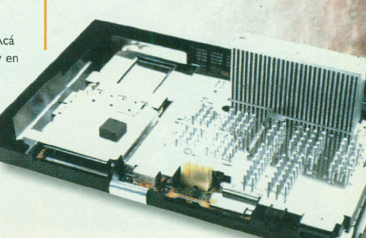
7 32 MB RDRAM
Esta es la memoria principal de la consola. Las siglas DRAM significan que tiene 32 MB de memoria dinámica, lo que permite guardar datos mientras transfiere información, lo que la hace el doble de rápida que la memoria SDRAM. Hasta el momento es la mayor cantidad de memoria en una consola, más si tenemos en cuenta que el Sintetizador Gráfico tiene 4 MB propios.

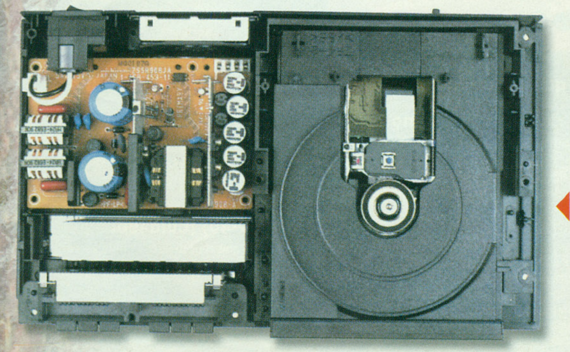
8 Emotion Engine
El motor de la PlayStation2, y una verdadera obra de arte. Ningún otro procesador se le parece (hasta que salgan la Dolphin y la X-Box, ahí veremos). Procesa todos los datos matemáticos y físicos, decodifica las películas en DVD... Con sus 128 bits reales en pocos meses más veremos juegos con los que antes sólo habíamos soñado.

9 Sintetizador Gráfico
El corazón gráfico de la PlayStation2. La frecuencia del reloj del sintetizador es de 147 MHz, o sea que tiene la misma velocidad que las placas aceleradoras más rápidas de la PC, como por ejemplo TNT2 Ultra, que corre a 150 MHz. Posee 4 MB de VRAM, y es capaz de renderizar hasta 2.4 billones de pixeles por segundo. Una cantidad nada despreciable, por cierto.

10 Slot PCMCIA
Este slot es idéntico a los de las laptops. Acá se puede conectar un módem, parlantes, y en un futuro no muy lejano un disco rígido y la conexión para la red que Sony tiene entre manos. Esta red servirá para conectarnos con otros jugadores con los que podremos competir, y muchas otras cosas que mencionamos en la página anterior.

Los puertos USB
Uno de los aspectos más interesantes de la nueva consola de Sony son los dos puertos USB, que se encuentran en el frente de la máquina. Eso no significa que se puedan utilizar los periféricos USB que hay en día se pueden adquirir para una PC, pero se entiende que las compañías no tendrán demasiados problemas para adaptar sus productos para que funcionen con los drivers de la Play2.
Las posibilidades son más que interesantes, ya que en poco tiempo más veremos controladores para USB, lo que significa que podremos usar hasta 4 pads sin necesidad de un multitap, módems, scáners, cámaras digitales o de video (¿se imaginan? Sacarnos una foto y ponerla en la cara de nuestro luchador favorito), joysticks, teclados (algo que va a venir de perillas para la futura conexión a Internet) y un mouse, algo tan necesario en juegos estratégicos de tiempo real, como el Command & Conquer.





Sistema de refrigeración
Como podrán imaginarse, semejante demostración de poder (llámese Emotion Engine) genera una gran cantidad de calor. Sony tuvo en cuenta este pequeño inconveniente colocando un monstruoso disipador de calor (eso que parece un edificio de Lugano) y un ventilador para sacar el calor por la parte trasera del sistema.

DVD Drive
Utiliza un drive DVD de 4 velocidades, que permite leer los CD's 12 veces más rápido que la vieja PlayStation. En algunos juegos de la Play1 se puede utilizar esta ventaja de velocidad.
¡Ah! El chip de sonido soporta Dolby, AC3 y DTS, lo que hace que la PlayStation2 esté a la par de los mejores reproductores de DVD disponibles en la actualidad.

Final Test
reviews

PlayStation

- Amerzone 28
- Armorines 38
- B. Circuit Pro Bowling 2 31
- Beat Planet Music 30
- Bubble Bobble 2 27
- Chill 31
- Colony Wars: Red Sun 35
- Crazy Climber 2000 29
- Dan Gan 29
- Discworld Noir 35
- Front Mission 3 42
- Grudge Warriors 36
- Kingsley's Adventure 27
- Legend of Mana 43
- MLB 2001 38
- Mr. Driller 34
- NCAA Final Four 2000 28
- NFL Blitz 2000 28
- NHL Rock the Rink 34
- Nightmare Creatures II 36
- Ray Crisis 29
- Romance VI 34
- Sammy Sosa Softball Slam 38
- Sbans's Lznogoud 35
- Shaolin 30
- Space Debris 27
- Speed Punks 36
- Tiger Woods PGA Tour 2000 31
- Wild Arms 2 30

Game Boy Color

- Tomb Raider 39
- Metal Gear Solid 39

Nintendo 64

- Perfect Dark 44

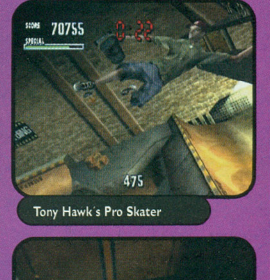
Dreamcast

- Grand Theft Auto 2 40
- Jojo's Bizarre Adv. 40
- MDK 2 50
- Rainbow Six 41
- Shanghai Dynasty 39
- Star Wars Episode I: Racer 46
- Tee Off 40
- Tomb Raider: T. L. Revelation 52
- Tony Hawk's Pro Skater 48
- Wild Metal 41

PlayStation2

- FIFA 2001 54
- Gradius III and IV 41

Lo mejor del mes



Tony Hawk's Pro Skater


Perfect Dark

Los íconos de Next Level



Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

PlayStation 

Bubble Bobble 2



Por Santiago Videla

Imagino que muchos de ustedes deben conocer a la primera parte de este juego, ya que en su época fue todo un clásico, e incluso hoy en día todavía hay gente que lo sigue jugando.
Después de haberse pegado una siesta de 7 añitos, finalmente Taito se ha despertado y decidió que ya era hora de sacar la segunda parte de este juego, que a pesar de tener algunos cambios mantiene intacto el estilo del original.
En esta nueva versión, podemos seleccionar cuatro personajes diferentes (cada uno de ellos con distintas ventajas y debilidades), para volver a atrapar una vez más a los malos con nuestras burbujas, y luego reventarlos.
Como principal diferencia con respecto al original, Bubble Bobble 2 tiene varios niveles en los que podemos elegir el camino que queremos tomar y eso nos permite terminar el juego de varias formas; además, cada vez que lleguemos al final de cada sector tendremos que enfrentarnos con un enemigo más pulenta que custodia la entrada a los niveles que siguen.
A pesar de que está un tanto fuera de época, este juego tiene buenos gráficos y es lo suficientemente adictivo como para que aquellos que se colgaban horas y horas con su versión anterior le den rienda suelta a la nostalgia y revivan aquellas épocas, aunque más no sea por unos momentos.



Compañía / Distribución: Taito
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de plataformas 2D



1 a 2 | 1

Lo Mejor: Conserva el estilo del original

Lo Peor: No aporta muchas novedades

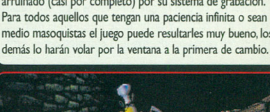
72%

PlayStation 

Kingsley's Adventure



Por Maximiliano Peñalver

Imagínense un juego muy "similar" en concepto al excelente Zelda: The Ocarine of Time, en el que bajo el control de un simpático zorrito deberemos recorrer una gran variedad de escenarios -por lo general bastante inspirados- e introduciéndonos en peligrosos dungeons para resolver los problemas de prácticamente todos los habitantes del lugar, a la caza de un peligroso dragón y un hechicero maloso. Si a esto le sumamos puzzles interesantes, música variada y atractiva, un control preciso (aunque el tema de "salto bien o vuelvo al principio" de algunos niveles se vuelve irritante...), un sistema de combate que aunque no despierta admiración se deja usar y más de 50 personajes con los que interactuar para conformar un juego "épico" al menos en producción y escala, ¿por qué entonces este Kingsley's Adventure tiene el puntaje que tiene? Muy sencillo: su horrendo sistema de grabación de partidas en progreso.

Señores de Psygnosis: estamos en pleno 2000, ¡no se dieron cuenta que, hoy por hoy, ya no nos causa gracia tener que recorrer 50 veces un mismo escenario por el solo hecho de que ustedes no incluyen un sistema de grabación libre? ¡O por lo menos por sectores! Entendemos que "estirar" el juego es muy fácil con este viejo truco pero la verdad que cuando uno se entusiasma con un producto como Kingsley's, y luego comprueba su frustante sistema de grabación, es como una cachetada muy difícil de perdonar.
En resumen, Kingsley's Adventure es un juego muy bueno, arruinado (casi por completo) por su sistema de grabación. Para todos aquellos que tengan una paciencia infinita o sean medio masoquistas el juego puede resultarles muy bueno, los demás lo harán volar por la ventana a la primera de cambio.



Compañía / Distribución: Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com
Género: Aventura





1 | 1

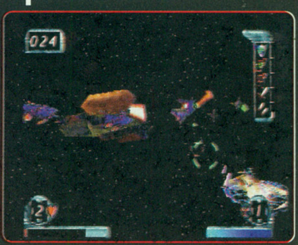
Lo Mejor: Casi todo tiene un nivel muy aceptable

Lo Peor: ¿A que no adivinan?

69%

PlayStation 

Space Debris



Por Santiago Videla

Este nuevo lanzamiento de la división europea de Sony seguramente le traerá muchos recuerdos a todos aquellos que hayan jugado alguna vez al Starfox de la vieja y querida Super Nintendo, gracias a su parecido más que notable con ese título.
También puede notarse a simple vista que la gente de Rage también se "inspiró" en un título hecho por Namco, que asimismo tuvo un gran éxito en su época; su nombre es Starblade.
A pesar de los "homenajes" a distintos títulos, que se pueden ver en varios niveles, hasta ahora nadie había hecho un juego de naves para PlayStation, visto desde esta perspectiva, que realmente valiese la pena. Eso es lo que hace que Space Debris se destaque.
Con gráficos muy detallados, modelos bastante complejos, enemigos que a veces alcanzan un gran tamaño y una espectacular gama de efectos especiales, este juego es una de las mejores opciones que cualquier fanático de este tipo de arcades puede llegar a encontrar hoy en día.
Los únicos puntos en contra que vale la pena mencionar, es que cada vez que perdemos una vida el juego nos manda un poco para atrás y nos obliga a repetir algunas secciones, eso sumado a la elevada dificultad que tiene desde un primer momento puede llegar a hacerle perder la paciencia rápidamente a cualquiera que no esté muy canchero con esto de andar esquivando balitas. De cualquier forma, el juego es excelente y vale la pena tenerlo en cuenta.



Compañía / Distribución: Rage / SCEE
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de naves



1 | 1

Lo Mejor: Los gráficos de los personajes

Lo Peor: La formula repetida. El sonido

81%

PlayStation

PlayStation 

PlayStation 

NCAA Final Four 2000



Por Diego "Jerry" Vitorero

Si te considerás un entusiasta de los deportes. Si tu corazón te pide que le saqués llamas al aro y rompás el cristal con esa volcada que siempre soñaste. Si por tus venas corre la sangre de aquel jugador que necesita de la pelota para sacar campeón a su equipo... ¡Por favor, no te compres este juego!

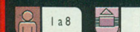
Después del muy buen trabajo que la gente de 989Sports hizo con NBA ShootOut 2000, es inexplicable como no fueran capaces de repetir esa tarea con NCAA Final Four 2000.

Para todos aquellos que crean que en la Editorial la pasamos de diez, hay que aclararles que nuestros momentos de felicidad se ven opacados por culpa de juegos (si es que les podemos llamar así) como éste. El balón es parecido a una bola de cemento, cuando cae al piso apenas rebota. Los gráficos son de lo peor, el píxel más chico es del tamaño del campo de juego. Emoción cero, el relator puede llegar a ocasionarnos un derrame cerebral de tanto repetir siempre lo mismo, y ni hablar de las tribunas que lo único que hacen es aplaudir todo el partido.

La inteligencia artificial es de terror. Para aquellos que tengan la osadía de comprarlo, en este Test les damos el truco para llegar a la final del campeonato: cada vez que el conjunto contrario saque desde su área, pónganse frente al jugador que lleva la pelota y aprieten el botón cuadrado del pad; fácilmente se apoderarán de la bola para convertir el tanto. ¿Vieron que fácil?



Compañía / Distribución: 989Sports / Sony (SCEA)
Dirección de Internet: www.989sports.com
Género: Basquet

 1 a 8 · 1

Lo Mejor: Las porristas

Lo Peor: Las porristas son de madera. Ughhh!

35%

NFL Blitz 2000

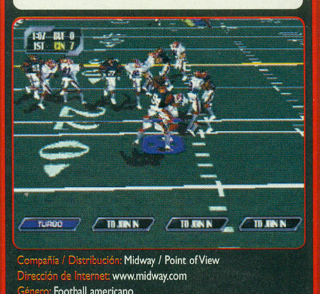


Por Diego "Jerry" Vitorero

Estamos frente a la tele, pad en mano, coordinando los movimientos del mariscal de campos para efectuar el pase que nos llevará a tierra santa. Nuestra primera opción de pase no se puede desmarcar del esquinero, la segunda tiene pegado al cornerback como estampilla. De repente miramos a la tercera opción, estamos a punto de arrojar el ovoide, es ahí cuando una voz en el cerebro nos dice: "Tardaste mucho en lanzar el pase, pibe". Acto seguido recibimos un golpe del liniero de la defensiva contraria de tal magnitud que nos deja revolcados en el piso preguntando si alguien anotó la patente del camión que nos acaba de pasar por arriba. NFL Blitz 2000 es puramente eso, golpes, tacles salvajes y un sin fin de cosas que lo hacen un juego orientado al estilo arcade más que al de la simulación.

Cuesta un poco acostumbrarse a los movimientos, ya que todo pasa tan rápido que no nos deja tiempo para pensar que lo debemos hacer. Gráficamente cumple con su cometido, los modelos están bien logrados y la fluidez con la que se mueven ayuda mucho a la jugabilidad.

NFL Blitz 2000 es la opción ideal para aquellos que sólo quieren divertirse un rato a costa de dejar al amigo que tengan al lado con una fuerte conmoción cerebral. Pero si lo que quieren es algo más realista, con más táctica y técnicas de juego, en el mercado existen otros productos más completos que éste.



Compañía / Distribución: Midway / Point of View
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Football americano

1 a 4 · 2 a 10

Lo Mejor: Los tacles y golpes

Lo Peor: Los tacles y golpes duelen, y mucho

72%

Amerzone



Por Durgan A. Nallar

No son muchas las aventuras gráficas para PlayStation, por desgracia. Es un género que le gusta a muchísimos argentinos. Pues bien, para todos ellos hemos de recomendar esta maravilla. Amerzone es una aventura excelente, en la que nos moveremos a través de imágenes semi estáticas. Podemos observar todo a nuestro alrededor, porque cada vista puede rotarse 360°. La historia gira en torno a un investigador que sigue los pasos de una vieja expedición al imaginario país de Amerzone, situado en algún lugar de la selva amazónica. Su misión es devolver un huevo robado una década antes. El huevo pertenece a unas extrañas aves blancas y sin patas, al parecer poseedoras de una inteligencia similar a la de los delfines, que viven toda su vida sobrevolando el aire recalentado de un volcán. Estas aves constituyen un impresionante hallazgo científico y de alguna manera que debemos descubrir se relacionan simbióticamente con una tribu de indígenas.

Los gráficos son muy buenos pero, sobre todo, los puzzles resultan absorbentes y siempre lógicos.

Comenzaremos el viaje en un faro en las afueras de Britannia y volaremos, gracias a nuestro vehículo anfibio, hacia el Brasil. En el camino deberemos reaprovisionar combustible, bucear para liberar a una ballena, dar con pistas y explorar hermosos paisajes. Caeremos prisioneros, visitaremos un viejo pueblo misionero y, tras decenas de aventuras, llegaremos al pie del volcán de las aves blancas, donde encontraremos varias respuestas, algunas totalmente inesperadas. Una aventura memorable.



Compañía / Distribución: System 3 / Acclaim Entertainment
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Aventura Gráfica

 1 · 1

Lo Mejor: La historia y los puzzles. Los gráficos

Lo Peor: Algunos defectos del sonido

80%

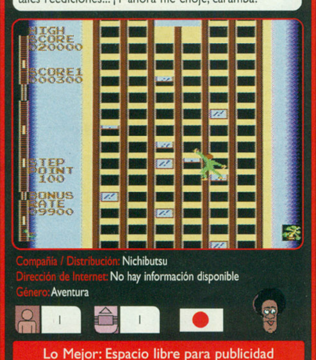
PlayStation   PlayStation 

Crazy Climber 2000



Por Marcelo Peñalver

Yo ya no entiendo nada... Conociendo el gran potencial de la PlayStation todavía hay gente con la cara para tratar de estafarnos con estas $@°#&"@... La calidad gráfica de este remake del ¿clásico? "Crazy Climber" se limita a unos cuadrados, nada de texturas, un solo color y, además, muy feo. El sonido me hace acordar a los viejos juegos de Family (los viejos... los más nuevos ya le ganan). ¡Y la música! Puajjjjj, sin comentarios. ¿Jugabilidad? ¿Qué es eso?, parecen preguntar los responsables de esta @$#&#@$, los caras rotas de Nichibutsu... Ahora yo me pregunto: ¿cuál es? ¿Cualquiera que tenga ganas de hacer un videojuego para esta colosal consola puede hacerlo? Ah, bueno... si es así voy a juntar a los pibes a ver si me hago unos pesos. Más allá de lo malo del juego, lo reprochable es la falta total de criterio de estas personas... ¿cómo pueden mandar al mercado un producto tan pobre? Supongo que no deben conocer la palabra REPUTACION porque, por lo menos en lo que a mí respecta, no pienso comprar ningún juego más de estos irrespetuosos. Porque realmente sentí que me faltaban el respeto, a mí y a todos ustedes, cuando vi EL HORROR que es "Crazy Climber 2000". Y bueno... si por ahí hay algún fanático de la versión vieja también está disponible en este CD, y la versión 2000 es muy parecida, ¡así que están de parabienes! Aunque, desde el vamos, nunca consideré a "Crazy Climber" digno de tales reediciones... ¡Y ahora me enoje, caramba!



Compañía / Distribución: Nichibutsu
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Aventura

1 | 1

Lo Mejor: Espacio libre para publicidad

Lo Peor: Todo

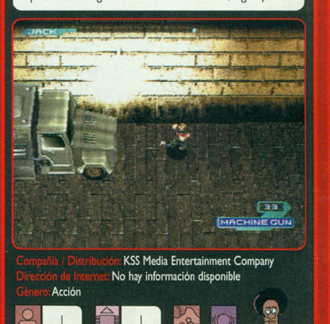
5%

Dan Gan



Por Rodolfo A. Laborde

Dan Gan, que en castellano significa "bala", parece una broma pesada en vez de un juego de PlayStation. Luego de una presentación muy buena (lo mejor del juego, sin duda) nos encontramos ante unos gráficos diminutos que hubiesen sido una maravilla para la industria de los videojuegos... de los años 80. Pero esperen, eso no es nada. El nivel de dificultad en Dan Gan es tan bajo que no necesitarán más de una o dos horas para recorrerlo de punta a punta y eliminar a todos los bosses de turno. Y eso no es lo más cómico -o dramático, según el punto de vista de cada uno-. En este juego casi no necesitarán desperdiciar ni una bala para pasar a través de montones de tanques, nidos de ametralladora y diversos tipos de cañones, que no pararán de escupir municiones en nuestra dirección. Como nuestros dos personajes son extremadamente rápidos y nadie (ni nosotros ni nuestros enemigos) pueden disparar y correr a la vez, lo mejor será correr sin parar de un nivel al otro, esquivando todo lo que nos tiren.
Para que tengan una idea de lo fácil que es, haré algo que nadie hizo hasta ahora en esta sección. En el poco espacio que queda voy a dar la solución completa para Dan Gan: corran sin parar, no pierdan tiempo peleando con los enemigos, a no ser que les cierren el paso o se estén enfrentando a los bosses. De ser así, usen el golpe especial (con uno solo es suficiente para destruir hasta los tanques) pero tengan cuidado porque cada vez que lo utilicen bajará nuestra energía. Y lo último y más importante: si alguien les ofrece este título, digan ¡NO!



Compañía / Distribución: KSS Media Entertainment Company
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción

1 | 1

Lo Mejor: La presentación

Lo Peor: Tener que haberlo jugado

22%

Ray Crisis



Por Santiago Videla

Hace tiempo que por aquí estábamos esperando algún jueguito de naves más o menos descente y a decir verdad a este ya lo teníamos en la mira desde que fue anunciado y con una primera parte como Raystorm era prácticamente seguro que Taito no nos iba a defraudar.
Tal y como era de esperarse, Ray Crisis resultó ser un verdadero juegazo y a pesar de que nos hicieron esperarlo más de la cuenta, la paciencia tuvo su merecida recompensa.
Al igual que su primera parte, Ray Crisis es un arcade de naves en 3D visto desde arriba en el que como en los más clásicos juegos de este tipo, simplemente tenemos que liquidar todo lo que se nos pase por delante.
A diferencia de su versión anterior, en este juego los niveles no tienen un orden prefijado, sino que seremos nosotros mismos los encargados de seleccionar la combinación de escenarios que queremos hacer, aunque en su modo "Special", también tendremos la oportunidad de jugar todos los niveles de corrido.
Gráficamente, Ray Crisis es uno de los mejorcitos del género en Play, ya que tanto los escenarios, como los enemigos y los efectos especiales son de primera línea y a pesar de que muchas de las opciones de esta versión están en ponja, las cosas más importantes están todas en inglés, por lo que no cabe la menor duda de que si les gustan estos juegos, Ray Crisis es un título infaltable en su colección.



Compañía / Distribución: Taito
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción / Arcades

1 a 2 | 1  

Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es más corto que su primera parte

91%



Wild Arms 2

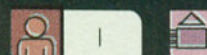
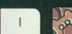


Por Maximiliano Ferzzola

Antes de comenzar debemos prevenirles que esta crítica no será para nada objetiva. No. ¿Y saben por qué? Porque antes de ponernos a jugar a Wild Arms 2 estuvimos dándole como cuatro horas a Vagrant History. No queríamos dejar de matar dragones, muertos vivos, bichitos varios, no queríamos dejar de combinar armas ni de seguir la interesantísima historia... pero bueno, los hombres tenemos que hacer lo que los hombres tenemos que hacer. Imagínense nuestra decepción al ver que este nuevo RPG de Sony Games utiliza el mismo Engine pasado de moda que el de su antecesor ¡que salió casi en los comienzos de la PlayStation! Y las comparaciones son inevitables así que ustedes disculpen si somos demasiado duros a la hora de juzgar este producto. Como Wild Arms 2 utiliza el mismo engine que el primero no se puede esperar demasiado. De hecho los gráficos son de lo peorcito que se puede ver hoy en día en la Play. ¡Ni hablar de las animaciones de los personajes! Casi nulas. El sonido ni parece que está ahí... ¿está ahí? No recordamos... Al empezar el juego nos hacen elegir un personaje de los tres que están disponibles. Cuando termina lo que sería una especie de introducción jugable con el personaje elegido, elegimos otro y así hasta terminar con los tres y comenzar la aventura propiamente dicha... Más allá de cualquier cosa que les podamos decir, este juego es malo. Con títulos de la talla de Vagrant History o el futuro Final Fantasy IX, para nombrar solo un par, estamo seguros que no le va a ir muy bien que digamos. Y bien merecido se lo tiene... ¡Tuvimos que dejar de jugar a Vagrant para analizar esta momia!



Compañía / Distribución: Sony Games
Dirección de Internet: www.sonygames.com
Género: RPG

1 | 1

Lo Mejor: Hmmmm... Ehhhh... ¡Ufff!

Lo Peor: ¡Wild Arms 2!

45%

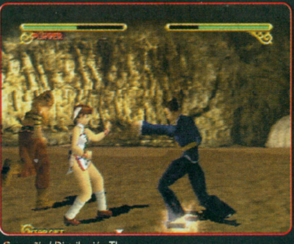


Shaolin



Por Maximiliano Ferzzola

¡Que lástima, che! Pero una verdadera lástima. Porque este "Shaolin" de THQ tiene un planteo interesantísimo. Por un lado, tenés la modalidad pelea con unas vueltas de tuerca muy locas. Podés elegir un personaje, un estilo de lucha de entre seis y pelear en el clásico uno a uno, o de a cuatro, o de a ocho (aunque esta opción es horrible, porque en vez de los gráficos de los personajes te pone cuadraditos), en equipos o todos contra todos. Eso por un lado. Por el otro, nos presenta un juego de rol con dos personajes a elegir cada uno con su story line y el templo al que vamos a representar. Aquí los encuentros con los enemigos son en la modalidad pelea y en tiempo real. Pero, desgraciadamente, Shaolin, a pesar de sus buenas intenciones, se queda en el camino entre estas dos modalidades sin que ninguna logre llenar. Por un lado, el modo de pelea, a pesar de ser el mejor, no es muy jugable y la cantidad de movimientos es muy limitada. Ya que sólo hay seis artes y cualquier personaje que elijamos hará los mismos movimientos que otro con el mismo arte. En la modalidad rol los gráficos son espantosos y muy cuadrados. Los backgrounds, chatos y casi carentes de textura. Los tiempos de carga desquician al más paciente. Y la jugabilidad es bastante mala. Son cuestiones que por lo original de la idea podríamos dejar de lado para disfrutar de este juego. Pero no, porque más allá de las deficiencias técnicas, Shaolin no resulta demasiado divertido a pesar de su planteo. ¿Quién sabe? Tal vez en un futuro logren perfeccionar este cocktail para que sea una combinación explosiva. Por ahora, esperemos...



Compañía / Distribución: Thq
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Pelea/rpg

1 a 4 | 1



Lo Mejor: El planteo. Algunos modos de lucha

Lo Peor: Pocos detalles gráficos. Escasa jugabilidad. No divierte

50%



Beat Planet Music



Por Marcelo Peñalver

Al principio, BPM nos parecía prometedor, ya que anteriormente Sony nos habia entregado juegos musicales de gran calidad (como Parappa The Rapper o Um Jammer Lammy), y sabíamos que el diseño estaba a cargo de Me Company, los diseñadores gráficos responsables del arte de tapa del álbum de la cantante Björk. Después de una presentación también prometedora, la ilusión se acabó. El juego consiste en viajar de una ciudad a otra, a través de un cable de red. Lo que controlamos es esencialmente un cursor, al que podemos mover entre las seis secciones en las que se divide dicho cable. Nuestro trabajo se reduce a la aburrida acción de poner el cursor en el carril que se nos indique, para presionar el círculo cuando unas esferas -llamadas packets (Paquetes)- se crucen en nuestro camino. Estas pelotitas representan notas que, al ser activadas, generan una música tipo tecno-ambient-sónica, producida por la larga librería de ritmos y sonidos que contiene BPM. Cada ciudad que visitemos nos habilitará un set de instrumentos distinto, a los que podemos mezclar para crear nuestros propios temas en el decente editor de canciones presente en el menu 'bpm-os'. Por otro lado, los gráficos de fondo son bastante buenos. Diseños abstractos y coloridos le dan un buen efecto visual que contrasta con la triste y repetitiva tarea de mover el cursor de aquí para allá. Sinceramente, creo que si uno elige al azar cualquier otro juego musical, seguramente sea más entretenido que BMP. Y si estás buscando algo con que crear tus propias canciones, Music 2000 es ampliamente superior.



Compañía / Distribución: Opus Corp. / SCEI
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Música

1 | 15

Lo Mejor: El editor de canciones

Lo Peor: Aburrido y repetitivo

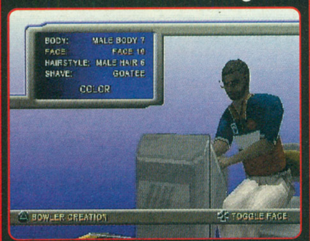
45%





PlayStation

B. Circuit Pro Bowling 2



Por Martín Varsano

El bowling es un deporte excepcionalmente divertido, más cuando se practica con amigos sin ningún tipo de presiones. Ahora, competir por una buena cantidad de dólares, mientras estamos siendo observados por cientos de personas... Mejor volcarse a Circuit Pro Bowling 2, en donde los papelones quedarán en casa.

Un aviso para todos los que estén leyendo estas líneas y quieran hacerse unos tiritos: El juego es bastante sencillo, y una vez que le tomen la mano a la forma de tirar, el camino se ve allanado terriblemente. Esto no se parece en nada a lo que ocurre en un verdadero partido, en donde la posición de los dedos, la fuerza que le imprimamos al tiro, o el efecto de la bola sobre el impecable suelo de madera (¿nunca tuvieron el deseo de ir corriendo al medio de la cancha y hacerse una siestita?) hacen que el resultado sea imprevecible, por lo menos para nosotros, principiantes en el tema.

Lo más sorprendente del título es sin duda el sistema para crear nuestro jugador, que incluye una cantidad de opciones tan grande que asusta. Podemos cambiar decenas de características a nuestro gusto, para que nuestro émulo de PlayStation sea lo más parecido posible a nosotros. ¿Somos flacos o algo pasados de peso? El juego permite ponernos el kilaje necesario. ¿Queremos una larga melena, o un corte rapado? El Giordano virtual que el CPB2 incluye nos dejará hechos una pinturita en un santiamén. Todo lo mencionado anteriormente, más la posibilidad de que hasta 8 jugadores participen simultáneamente de los torneos, hacen de este título una alternativa interesante para todos los seguidores del "boliche", como diría Pedro Picapiedra.



Compañía / Distribución: THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Bowling

1 a 8 | 1

Lo Mejor: El sistema para crear nuestro jugador

Lo Peor: Un tanto fácil

65%

PlayStation

Chill



Por Santiago Videla

Con la supuesta premisa de intentar ser el primer juego en recrear en forma realista la emoción y el vértigo del Snowboard (por lo menos eso es lo que dice la caja), Chill ni si quiera logra recrear un juego me-dianamente zafable, por lo que los aficionados de este deporte tendrán que seguir esperando.

Tras una introducción que deja bastante que desear, nos encontramos con un juego que lejos de provocar emoción y vértigo, causa unas irrefrenables ganas de que nos devuelvan la plata y no es para menos.

Además de sus mediocres y poco detallados gráficos, Chill cuenta con algunos de los escenarios menos elaborados que se puedan usar en un juego de este tipo y si a eso le sumamos algunas importantes pérdidas de velocidad en los sectores más abiertos lo que nos queda es una experiencia realmente calamitosa.

Pero eso no es todo, porque encima de esto podremos ver cómo la pista se vá dibujando a una distancia relativamente corta, cosa que termina con cualquier rastro de realismo que pudiese haber habido en este juego.

Si bien tenemos la opción de jugar de a dos en una misma Play, al dividir la pantalla al medio, el juego suele experimentar un arrastre realmente poderoso y lo más gracioso es que el jugador que vaya más rápido puede llegar incluso a estar más adelante que el lugar desde donde se genera la pista, haciendo parecer que está volando, o sea que de realismo esto no tiene nada y si le encuentran algo de emoción... ¿no me avisan?

Compañía / Distribución: Eidos Interactive
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Acción / Arcades

1 a 2 | 1

Lo Mejor: Se puede jugar de a 2

Lo Peor: Los saltos son un cáncer



36%

PlayStation

Tiger Woods PGA Tour 2000



Por Yago Fandiño

Un juego de golf que se puede jugar con el control analógico. Bien. Los controles no terminan de ser todo lo que prometen. Mal. Porque en el momento que llevamos la palanquita pa' atrás para calcular la fuerza del tiro, unos numeritos (porcentaje de potencia) que llenan la pantalla, suben tan rápido como el precio de la nafta. Y así se pierde mucha sensibilidad (¿dónde está esa barrita que nos indica el power, muchachos de EA?). El yeite para darle a la pelotita la dirección apropiada no está mal: llevar la palanquita bien, bien derechito es el único secreto para pegarle recto. Si le queremos dar comba al tiro, basta con torcer un poco el control para la izquierda o la derecha.

Resumiendo: el intento de jugar con el control análogo es bueno, pero... (sugestivos puntos suspensivos, ¿no?). Lo que sí es una aberración son los manejos de cámara y los putter (tiros cercanos al hoyo). Cuando uno le pega a la pelotita y le quiere dar un efecto para cuando caiga, el seguimiento que hace la cámara hace imposible calcular en dónde va a bajar la pelotita. Una vez sobre el green (zona cercana al hoyo), meter la esfera blanca puede llegar a ser un laburo de titanes. ¿Por qué? Porque el modo que nos permite ver las irregularidades del terreno desaparece en el momento que decidimos hacer el swing. Muy mal. ¿Los gráficos? Fríos, muy fríos. Nuestro jugador está filmado (estilo Mortal Kombat) y aplicado sobre un fondo hecho de sprites (Hay que ver cómo se pixelan los arbolitos cuando los vemos de cerca. Dan ganas de hacerles pis). Un poroto a favor de este Tiger Woods PGA Tour 2000 es que se puede jugar campeonatos en cinco cursos diferentes con seis jugadores del PGA Tour de verdusqui (inclusive, obviamente, Tiger Woods). No es mucho.

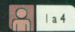


Compañía / Distribución: EA Sports / Electronics Arts
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Simulador de Golf

1 a 4 | 2

Lo Mejor: Los controles.

Lo Peor: Seguimientos de cámara y putters.





52%

LLEGARON LAS CARTAS EN ESPAÑOL DE



VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING

NINTENDO 64

TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS



CLUB NINTENDO DEL USADO

Trae tu cartucho usado de Nintendo o Game Boy y te lo tomamos en parte de pago por otro

POW

YA LLEGARON LAS FUNDAS PARA GUARDAR TUS CD'S!
(TAMBIEN POR MAYOR)



PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS, LAS ULTIMAS NOVEDADES Y MUCHO MAS!!!

TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)



AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZ
ABIERTO DE LUNES A S
E-MAIL: POWERON
NUEVA DIRECCION DE INTERN



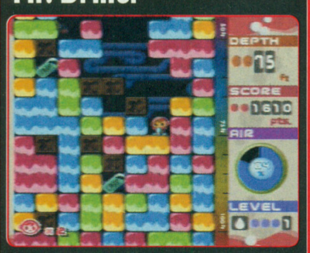
A ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
SABADOS DE 9 A 20 HS.
ICE@CIUDAD.COM.AR
ET: WWW.POWERALL.COM.AR





PlayStation

Mr. Driller



Por Maximiliano Ferzzola

Debo hacer una confesión... soy un adicto. Adicto a bajar, bajar, bajar, destruir, destruir, destruir. Una vez que pongo Mr. Driller en mi Play es dificilísimo que me disponga a sacarlo. Increíble que un juego tan simple como este pueda enganchar tanto. Pero creo que ahí reside la razón, en la simpleza. Acá no tenemos ni 3D, ni texturas. Ni sonidos estrafalarios, ni argumentos complicados. Solo tenemos a un tipito, Mr. Driller, que debe salvar al pueblo del ataque de los bloques de colores, bajando, bajando, bajando, destruyendo, destruyendo, destruyendo. La gente de Namco "remasterizó" su clásico Dig Dug adaptándolo a los tiempos que corren, sin estropear lo adictivo que resultaba aquél. En Mr. Driller solo tenemos que bajar, pero es mucho más que eso. Tenemos que bajar sin que los bloques nos aplasten, sin que se nos acabe el aire y logrando la mayor cantidad de combos posibles para despejar el camino. ¡Ah! Porque no les dije, los bloques son de colores y cuando se logra juntar más de cuatro del mismo color desaparecen dando lugar a un efecto en cadena (combo) que puede, en un abrir y cerrar de ojos, acabar con nuestras vidas. Además hay que ingeniárselas para agarrar las cápsulas de aire que están por todo el nivel. Vamos a tener que pensar CÓMO agarrarlas, a menos que busquemos una muerte segura. Un juego completamente vertiginoso, rápido, colorido, simple, y, por sobre todas las cosas, muy adictivo! ¡El problema con este maldito Mr. Driller es que ahora tengo una nueva adicción. Y, entre Mr. Driller y el café, me estoy quedando demacrado.



Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
Género: Acción/Ingenio

1 | 1

Lo Mejor: Muy adictivo

Lo Peor: Demasiado para mi gusto

78%

PlayStation

Romance VI



Por Durgan A. Nallar

Romance of the Three Kingdoms VI: Awakening of the Dragon pertenece a la ya conocida serie de juegos de estrategia por turnos que se remonta hasta los tiempos de la NES. Romance 6, como las anteriores, se ambienta en las batallas llevadas a cabo en la antigüedad por el imperio chino.

Para quienes conocen la serie, poco hay para decir, salvo que en este nuevo título encontrarán una tonelada de escenarios más en los que medir sus capacidades para la estrategia; esto es, si son buenos para establecer relaciones diplomáticas, para controlar y mantener conforme a la población civil y para decidir los pasos a seguir en medio de una cruenta batalla donde entran en juego varios ejércitos y factores. La cantidad de datos históricos que se pueden encontrar en el juego es más que abundante.

El juego es muy interesante, pero tiene en contra dos aspectos: por un lado, resulta abrumadoramente complicado de aprender para quienes no tienen experiencia (ni paciencia) en esta clase de entretenimiento; por el otro, gráficamente podría estar muuucho mejor, a pesar de ser completamente 2D.

En definitiva, los seguidores de la serie encontrarán un juego ligeramente renovado y bastante más complicado en cuanto a posibilidades. Ellos dirán tal vez que éste es el mejor de la serie y del género. El resto de la gente debería salir rajando para otro lado, a menos que tenga curiosidad por aprender a disfrutar de la estrategia por turnos. Ojo con este título: ¡a probarlo antes de decidirse!



Compañía / Distribución: Koei
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Estratégicos



1 | 1

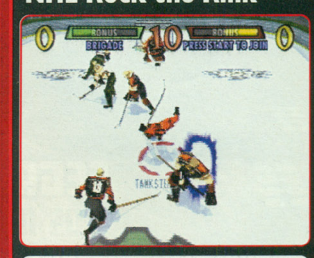
Lo Mejor: Es un buen juego de estrategia por turnos.

Lo Peor: Luce desactualizado y es difícil de aprender.

66%

PlayStation

NHL Rock the Rink

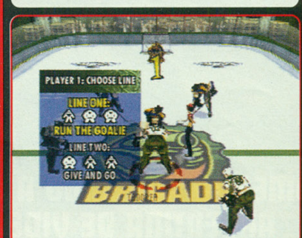


Por Diego "Jerry" Vitorero

¡NHL Rock the Rink es puro Rock and Roll! Podés entretenerte con juegos de hockey como los de la reconocida serie NHL de EA Sports, probar con otros juegos orientados más a la simulación o podés darte sin asco hasta sangrar con este espectacular arcade de hockey sobre hielo de la gente de Electronics Arts, la elección es tuya. Las luchas sin cuartel son el gran atractivo que impone, bastonazos, trompadas y patadas son totalmente válidas con tal de ganar terreno en las duras y heladas arenas. ¡Hasta aparece una ventana de ayuda dándonos consejos de cómo pegarle a los oponentes! Dado que es un juego puramente de estilo arcade, la velocidad es un factor muy importante que influye en la jugabilidad que pueda tener. Por fortuna, el desarrollo de los encuentros es fluido, quizás dejando sin tanta importancia otros efectos gráficos como reflejos en el hielo y ese tipo de cosas a costa de un una mayor cantidad de cuadros por segundo.

Lamentablemente, el diseño no es un área dominante en el juego. Los comentarios después de convertir un tanto tienden a ser graciosos. "¡Nostradamus predijo ese gol hace más de 400 años!" es uno de los que podremos escuchar; a menos que estemos un tiempo pronunciado sentados frente a la pantalla, raramente se oirán los relatos repetidos.

NHL Rock the Rink es uno de esos juegos que combinan acción sin limites con humor, si ya probaste con todo lo conocido en lo que este deporte se refiere, podés pegarte una vuelta con esta alternativa. Estamos seguros de que te va a gustar.



Compañía / Distribución: Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Arcade de hockey sobre hielo



1 a 4 | 1

Lo Mejor: Muy adictivo. Los golpes

Lo Peor: Los gráficos podrían esta mejor

83%

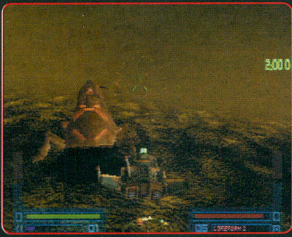
PlayStation 

Colony Wars: Red Sun

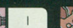


Por Maximiliano Ferzzola

¡Y llegó la Tercer parte de una de las mejores sagas de batallas espaciales para PlayStation! ¡Y se vino con todo! La banda de sonido, interpretada por orquestas en vivo, le dan al juego un dramatismo épico pocas veces visto. Ocho naves completamente equipables. Treinta y dos armas nuevas, cincuenta misiones y muchos más FMV que le agregan ese gustito diferente a la historia. Que dicho sea de paso, va más o menos así: En el espacio hay un lío bárbaro, están los rebeldes, los piratas, los de la Liga y los de la Marina pegándose entre ellos. Y, en el medio de todo esto, hay una nave llamada Red Sun, pero parece ser que detrás de la elaboración de esta nave hay gato encerrado. Nosotros interpretamos a Valdemar, un tipo que hasta que fue "contactado" laburaba en un planeta hostil en precarias excavaciones, y, por esas cosas que tiene el destino, un misterioso General nos informó que somos los elegidos... ¿por qué y para qué? Ah, no, eso lo vamos a tener que descubrir nosotros. Pero, mientras lo averiguamos, la jugamos de mercenarios para ganarnos unos pesitos y así tener la nave poderosa para las batallas en donde esas respuestas serán dadas. Así que no les extrañe que a veces ayuden a los piratas, mientras otras veces los destruyan. Trabajamos para el mejor postor. Y, dependiendo del éxito de las misiones o de la elección de para quién trabajamos o para quién no, el final va cambiar al igual que las misiones que continúen. Las batallas son ágiles y elaboradas; estratégicas si no queremos perecer en el intento. Un juego completito y muy divertido, con una trama más que interesante e increíbles melodías. ¡Recomendado!



Compañía / Distribución: Psygnosis / Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Arcade de Naves

 1   1  

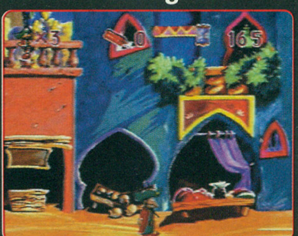
Lo Mejor: La música orquestal

Lo Peor: Los gráficos podrían ser un poco más elaborados

83%

PlayStation 

Sbans's Lznogoud



Por Máximo Frias

De todos los juegos malos que se pueden encontrar en la PlayStation, éste es uno de los peores.
En el mundo de las consolas existen infinidades de juegos arcade que van desde los más adictivos hasta los más bizarros. Lznogoud es uno de esos juegos que lo ponen a uno a reflexionar acerca del concepto de diversión de ciertos programadores.
Al mejor estilo Aladdin pero con unos gráficos 3D de cuarta y una animación deplorable, el juego sigue con la típica consigna de avanzar de izquierda a derecha con nuestro personaje tratando de evitar todos los enemigos posibles que aparezcan durante el camino. Para lograr esto tendremos a nuestra disposición un arsenal de monedas, bombas y plataformas que suben y bajan con forma de alfombras voladoras. Al terminar el primer nivel aparece un recuento de la cantidad de monedas que agarramos y en caso de no alcanzar la cantidad que se nos había encomendado.... ¡no pasa nada!, seguimos derecho al segundo nivel que es distinto al primero pero igual de decepcionante.
En lo personal soy un amante de este género, pero la verdad que la náusea que me causaba mientras trataba de aguantar 10' más enfrente del televisor para hacer la nota me llevó a la conclusión de que estaba muy equivocado cuando había pensado que lo había visto todo. Quedan advertidos. ¡Si se llegan a clavar con un título como éste no vengan después con que no les avisamos!



Compañía / Distribución: Ea Sports / Climax Group
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Simulador de motos (muy malo por cierto)

1 a 2 · 1

Lo Mejor: La cajita para usar con otro CD

Lo Peor: Hasta la cajita es media trucha

4%

PlayStation 

Discworld Noir

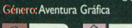


Por Máximo Frias

Son pocas las aventuras que aparecen en la PlayStation y son menos aún las que son buenas. Discworld Noir por suerte es una aventura entretenida que no es desaprovechada por las especificaciones precarias de la consola.
La historia comienza en la ciudad de Ankh-Morpork en donde tomamos el papel de Lewton, un investigador privado que es contratado por Carlotta, una sensual mujer con un caso más que interesante.
Todo el desarrollo de la aventura se realiza al viejo estilo de las aventuras gráficas, en donde moveremos un cursor por la pantalla para señalar y agarrar cosas. Otra herramienta con la que contaremos para la investigación es una libreta, en la cual Lewton anotará todo aquello que le parezca relevante luego de una conversación.
El juego realmente es entretenido, tiene chistes muy buenos y como si fuera poco se pueden poner subtítulos en castellano. Lo único malo es que de a momentos se pone aburrido el tema de andar preguntándole a todos los personajes acerca de TODO lo que está escrito en la libreta; además es muy factible el hecho de quedarse trabado justamente por evitar preguntarle todo a todos.
Más allá de esto, aventuras en PlayStation casi no existen y si realmente son fanáticos del género esta es una opción como para no dejarla pasar por lo menos para recordar lo que significaba el título del género.



Compañía / Distribución: Perfect Entertainment / GT Interactive
Dirección de Internet: www.gtgames.com
Género: Aventura Gráfica

   1 · 1

Lo Mejor: Una aventura en español

Lo Peor: La musica. De a ratos es un poco aburrido

80%





PlayStation

Grudge Warriors



Por Rodolfo A. Laborde

Existe un torneo organizado por las bandas más poderosas del mundo donde se suele poner en claro quién manda y quién se calla la boca y obedece. Dicho torneo tiene reglas bastante simples: cada banda cuenta con un vehículo con lo último en armas, que es colocado sobre una isla repleta de cañones láser, rampas, túneles, pasadizos ocultos y ciertos objetivos que deberemos destruir en cuanto los encontremos. También estarán los de la banda contraria haciendo todo lo posible para arruinarnos el día. El que destruye al contrario gana. Es así de fácil.

En el comienzo podremos seleccionar entre once bandas, cada una con su chiche motorizado y lleno de cohetes pero como los de Take 2 son muy originales, existe una más oculta.

El ángulo de visión se asemeja mucho al de Wild Metal de Dreamcast, sólo que Grudge Warriors es mejor, un poco mejor (que no es mucho decir). La vista, como decíamos, está ubicada siempre detrás de nuestro vehículo-tanque y con ella nos las tendremos que arreglar para salir vivos de este siniestro complejo. Como siempre, el hecho de poder jugar de a dos, aunque a pantalla partida, lo hace un poco más adictivo.

Y no queda mucho por decir de este... juego.

Posiblemente guste a todos aquellos fanáticos de los fierros y las camionetas con gomas enormes que aplastan autos. Y ni siquiera a ellos los va a entretener mucho más de una hora.



Compañía / Distribución: Tempest Software / Take 2 Interactive
Dirección de Internet: No hay información disponible.
Género: Arcade de camionetas

1 a 2 | 1

Lo Mejor: Apagar la máquina

Lo Peor: Es un juego mediocre

41%

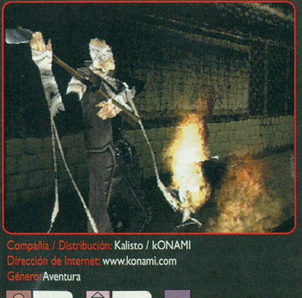
PlayStation

Nightmare Creatures II



Por Maxi "Zombie" Ferzzola

¡Por fin un juego con algo de Metal del bueno! Aunque, desgraciadamente, este Nightmare Creatures II sea una reverenda desgracia. Bueno, de hecho Nightmare Creatures I tampoco fue la gran cosa. Pero éste es peor. Sí, señores, éste es peor. Dejando de lado la excelente presentación al ritmo de "Demonoid Phenomenon", un gran tema de Rob Zombie, los gráficos y algunos sonidos, el resto es un asquito. ¿Entonces qué es lo que apesta en este producto de Kalisto y Activision?, se deben preguntar ustedes. ¡LA JUGABILIDAD! Eso es lo que apesta. Además de que le faltan una cantidad imposible de cuadros de animación y, para peor, las cámaras no se pueden mover. ¿Pueden creerlo? Es el primer juego con unas melodías que harían estallar los oídos de los más machacados y ¡ES MALO! Esto es una ofensa para todos los que creemos que el Metal es lo más grosso del Universo... Tranqui, tenemos que ser más objetivos. Bueh, la historia de este engendro sucede casi inmediatamente luego de la culminación del primer título de la saga. El Dr. Crowley vuelve a hacer de sus andadas y secuestra a la minita que nos acompañaba, al tipo lo raptan y lo torturan hasta que se calienta y sale a repartir hachazos a diestra y siniestra para salvar a su compañera. No, el juego es malo. Algunas cosas lo salvan como la posibilidad de hacer fatalities, los sonidos y toda la sangre que corre. ¡Pero para colmo de males el juego es DIFICILÍSIMO! Y todo por culpa de la jugabilidad. Así que... ¡Aguante Rob Zombie y mueran las criaturas de pesadilla!



Compañía / Distribución: Kalisto / kONAMI
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Aventura

1 | 1

Lo Mejor: Rob Zombie y los gráficos

Lo Peor: La jugabilidad y la dificultad

50%

PlayStation

Speed Punks



Por Maximiliano Ferzzola

Cansados de que los mayores les dijeran qué hacer. Hartos de este sistema solo para adultos. Podridos de la rutina típica del barrio. Extasiados mal de ir de la escuela a la casa y de la casa a la escuela. Estos críos decidieron ponerse las pilas y comenzar el primer circuito solo apto para menores de 10 años. Solo para aquellos con las agallas suficientes como para mandarse a velocidades astronómicas por volcanes, autopistas, playas y demás. Solo para los que quieren divertirse. Solo para Speed Punks. De la mano de SCEA, Speed Punks ofrece horas y horas de diversión frente a la caja boba. Seis personajes a elegir (una nenita completamente de la nuca, un delincuente juvenil, un genio al estilo Dexter, una niña 10, los abusones del barrio y un pibe amante de los fierros), cuatro pistas por cada uno de los tres niveles de dificultad, un total de doce para nuestro deleite, y decenas de Items para usar durante las carreras. Por supuesto los modos obligados están presentes más un modo Multitap que permite jugar a cuatro personas desde la misma máquina. Los gráficos y el Scroll son una pinturita, muy coloridos y rápidos logrando una sensación de velocidad digna del mejor de los juegos de carreras. El sonido no desentona en ningún momento y logra una amalgama con los gráficos no solo de muy buena calidad sino muy muy divertida. Speed Punks, en definitiva, es un gran juego, de muy buena terminación pero por sobre todo muy divertido, y más si se juega contra un amigo en el modo VS. Así que, si están cansados de que los adultos les digan que hacer... conviértanse en Speed Punks.



Compañía / Distribución: SCEA / Funcom
Dirección de Internet: www.funcom.com
Género: Carreras

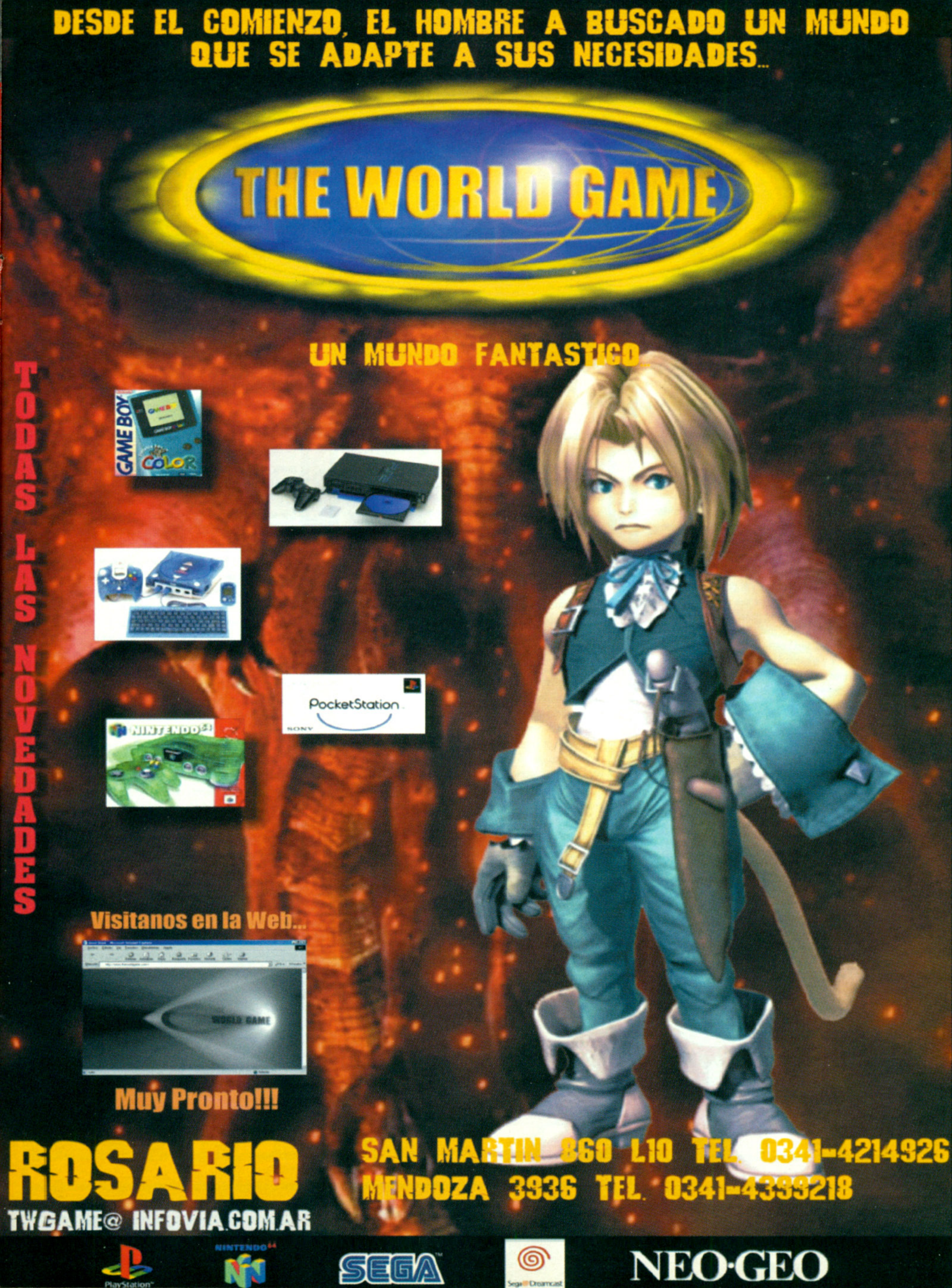
1 a 4 | 1

Lo Mejor: Lo Divertido que resulta el modo versus

Lo Peor: Un par de pistas más serían de agradecer



87%

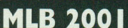

DESDE EL COMIENZO, EL HOMBRE A BUSCADO UN MUNDO QUE SE ADAPTE A SUS NECESIDADES...
THE WORLD GAME
UN MUNDO FANTASTICO...
TODAS LAS NOVEDADES
GAME BOY COLOR
PocketStation
SONY
NINTENDO 64
Visitanos en la Web...
WORLD GAME
Muy Pronto!!!
ROSARIO
SAN MARTIN 860 L10 TEL. 0341-4214926
MENDOZA 3936 TEL. 0341-4399218
TWGAME@ INFOVIA.COM.AR
PlayStation
NINTENDO 64
SEGA
Sega Dreamcast
NEO·GEO

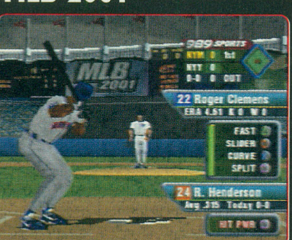




PlayStation

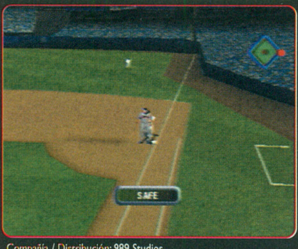
MLB 2001





Por Diego "Jerry" Vitorero

Desde hace un par de meses que la redacción se vio invadida por una bocha de juegos de béisbol tanto para PC como para consolas. En este caso nos tocó analizar MLB 2001 (Major League Baseball 2001), quizás el mejor juego en lo que a este deporte se refiere (por lo menos hasta el momento), sobrepasando en algunos aspectos a la archiconocida serie Triple Play de Ea Sports. La versión de este año no es un paso revolucionario desde la anterior, pero ofrece algunas nuevas mejoras, entre ellas sonido y jugabilidad. MLB 2001 tiene todos los modos de juego y de dirección que cualquier videojuego de este tipo necesita: Quick Start, Exhibition, Playoffs, World Series, All-Star , Home Run Derby, Season Mode, y la posibilidad de crear jugadores, son las opciones de las que goza el menú principal. El diseño y los gráficos en general lucen muy parecidos a los del pasado año, lo cual no es malo, aunque los podrían haber mejorado. Los sistemas para batear y lanzar son muy buenos y eficaces. Tanto en ataque como en defensa tenemos un menú de ayuda en pantalla que nos permite seleccionar qué tipo de bola arrojará el pitcher (curva, rápida, slider, etc.) o el tipo de bateo a utilizar (normal, fuerte o toque). Esta es una muy buena idea para que los más novatos puedan seguir el desarrollo de los partidos sin grandes dificultades. Quizás éste es el año de la saga MLB: niveles de juego más balanceados y rasgos que lo hacen más robustos lo perfilan como un firme candidato. A 989 Studios sólo le queda un obstáculo por sortear en la dura carrera al trono de los juegos de béisbol para este año: Sammy Sosa's High Heat Baseball 2001. ¿Podrá hacerlo?



Compañía / Distribución: 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com
Género: Béisbol





1 a 2 | 1

Lo Mejor: Modos de juego. Jugabilidad

Lo Peor: El diseño general no renovado

82%

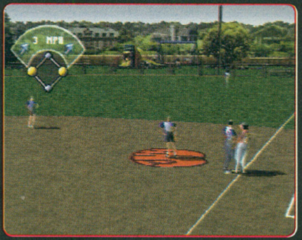
PlayStation

Sammy Sosa Softball Slam

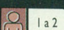
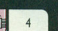


Por Diego "Jerry" Vitorero

Parece que 3DO quiere aprovechar los buenos morlacos que le pagó a Sammy Sosa para incluirlo en sus productos. Con esta excusa, se dedicó a sacar juegos como la conocida saga High Heat Baseball en su nueva versión para PC y Softball Slam, los cuales llevan el nombre del dominicano. Pero excepto por el juego de baseball, en el cual la gente de 3DO hizo un excelente trabajo, el de softball, tanto en su versión para PC como la que estamos analizando son un verdadero fiasco.
Todo se centraliza en partidos de softball en canchas al mejor estilo barrial. Los equipos llevan nombres de fantasía como Shorty´s Diners o Sammy´s Slammers y la emoción que nos proporciona es el equivalente a tomar agua de la canilla con un sorbete.
Los competidores son de lo más variados. Hombres, mujeres y el dueño de un puesto de hamburguesas integran los conjuntos, por nombrar algunos. ¡Hasta el mismo Sammy Sosa compone una de las escuadras, la cual lleva su nombre! Si no fuera por esto no íbamos a poder dormir.
Es incomprensible cómo uno de los mejores jugadores de las Grandes Ligas de Baseball, que por muy poco no se quedó con el record de todos los tiempos de home runs en temporada regular, se preste para poner su nombre en un producto de tan baja calidad. El juego es solo aconsejable para que padres e hijos se hagan un partidito y disfruten un rato en grata compañía, pero la verdad es que no creemos que puedan jugar más de cinco minutos, ya que rápidamente se torna aburrido. Lo más seguro es que usen el CD para practicar tiro al blanco o algo por estilo.



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.softballslam.com
Género: Arcade de Softball


1 a 2 | 4

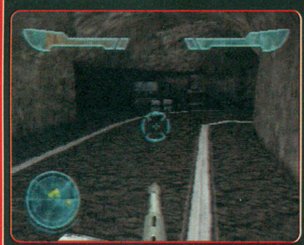
Lo Mejor: Jugar con Sammy Sosa

Lo Peor: Que Sammy Sosa se preste para esto

47%

PlayStation

Armorines

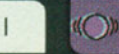


Por Maximiliano Ferzzola

Dice acá, atrás del CD, que este juego de Acclain está basado en la licencia de un cómic. El cómic se llama, al igual que el juego, Armorines. Y narra una invasión de insectos del espacio exterior con sed de conquista mundial. Me suena más bien a choreo de Starship Troopers, si me preguntan. Pero ustedes no preguntaron ¿no? Bien, si tenemos en cuenta que Starship Troopers está basado en una novela que se supone sirvió de "inspiración" para el gran cómic argentino "El Eternauta", podríamos llegar a la apresuradísima conclusión que éste bien podría ser el juego de "El Eternauta" (¡¿!?) En fin... para pasar a los que nos compete, Armorines es un juego de acción en 3D al estilo Quake sin demasiadas sorpresas. Gráficos flojitos, con pocas texturas y un muy mal diseño de arte. El apartado sonoro es mejorcito pero sin caer en grandilocuencias técnicas. Y la jugabilidad... bueno, eso ya es un asunto aparte: Por alguna razón los muchachos de Acclain se han preocupado en que los controles sean de los más difíciles que se te puedan ocurrir. La curva de aprendizaje para hacerse un correcto manejo del juego es de por lo menos una hora... pero aún así, más de una vez nos van a pegar por culpa de los controles. Lo que le agrega unos puntitos, que de otra manera no los tendría, es que tiene bastantes opciones interesantes. Por ejemplo el Modo Cooperativo y el Multiplayer en el que pueden participar hasta 4 jugadores. Además podemos elegir entre dos personajes con diferentes características (aunque el juego no cambia demasiado). Un producto interesante si disfrutaste de la peli, o del cómic, o si te gustó "El Eternauta" o, simplemente, si te gustan los juegos de este género.



Compañía / Distribución: Acclain
Dirección de Internet: www.acclain.com
Género: Acción en 3D

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Es relativamente divertido

Lo Peor: Los gráficos y, por sobre todo, la jugabilidad

60%

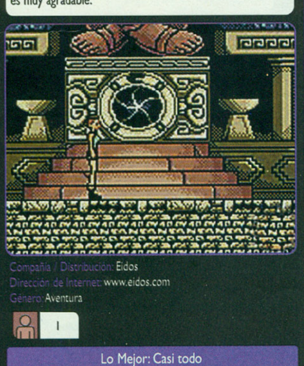
Game Boy Color

Tomb Raider



Maximiliano "Homeless" Ferzzola

Bueno, les cuento, me acabo de mudar y mis ahorros sólo daban para alquilar algo no del todo convencional. Encontré un lindo dos ambientes, pero al que todavía le faltaba la instalación eléctrica, la del gas y además tenía la bañera rota. El Gran Maxi Boss, al ver que debería sufrir todo un fin de semana sin luz, me prestó el Game Boy Color con Tomb Raider para que me entretuviera. A la luz del farol a gas, prendí el aparatito y no podía creer lo que veía. No solo por los increíblemente bien detallados gráficos de la presentación sino además por la gran rata que me observaba inquisitiva desde una de las esquinas. Cuando el juego empezó, lo primero que me vino a la mente fue: ¡Prince of Persia meets Lara Croft! Porque la interface, los movimientos y la jugabilidad de Tomb Raider es igual a aquel viejo juego que vio mundo desde las PC con monitor monocromático. Lógicamente, acorde a los tiempos que corren. Lara cuenta con mayor cantidad de pixeles (48), con mayor cantidad de movimientos y con mayor tamaño que cualquier otro personaje de Game Boy. Elemental, chicos y chicas, que este TR no es 3D, pero los coloridos backgrounds y los extensos escenarios para nada lineales logran que no importe demasiado, porque a pesar de lo chato que se ve todo (menos el curvilíneo cuerpecito de Lara) sigue teniendo el espíritu Tomb Raider que todos queremos y amamos. El sonido, a pesar de no ser lo más destacado, es bastante interesante. Imprescindible para el buen usuario de Game Boy Color. A propósito, por más hambre y frío que tengan nunca, nunca intenten comerse una rata cruda. No es muy agradable.



Compañía / Distribución: Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Aventura

Jugadores: 1

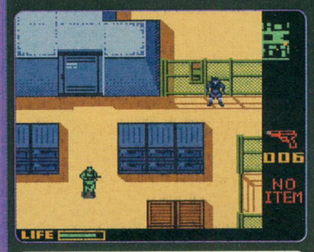
Lo Mejor: Casi todo

Lo Peor: El sabor de rata cruda

89%

Game Boy Color

Metal Gear Solid

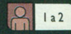


Por Maximiliano Ferzzola

Y volvió el ídolo por unanimidad de los videojuegos. ¡Y se nos achicó el pobre Snake! Pero lo bueno viene en frasco chico dicen. Y, por lo menos en este Metal Gear Solid para Game Boy Color es cierto. No hay palabras para describir el excelente trabajo que hizo la gente de Konami en este nuevo título ¡Majestuoso! Lógicamente, las cosas se volvieron más chatas, no pretenderían 3D, ¿no? Pero la vista aérea es más que acertada y correcta. Y aunque en el mapita no vemos el rango de visión de los soldados enemigos, se cae de maduro si nos van a ver o no. Para los más viejos les comento que este Metal Gear Solid se parece a ese clásico de Commodore 64: Infiltrator. Más acorde a los tiempos que corren, por supuesto. Pasaron siete años de la destrucción del Metal Gear. Sorpresivamente Snake es llamado por Campbell quien le notifica que el Metal Gear ha vuelto -¿Cómo?- pregunta Snake -si ya lo destruí-. Y Campbell le informa que el Gobierno de los EE.UU. logró acceder a los planes del MG luego de la destrucción de la base. Por supuesto, Snake se encabrona, pero todo el mundo sabe que va a aceptar. Nuevos personajes, nuevos escenarios, nuevas situaciones y un espectacular juego que ofrece horas y horas de buena acción con gráficos muy lindos, sonidos apropiados y más acción a lo Snake. Todo en chiquito, claro. Un excelente preludio para el tan esperado desembarco de Solid a la PlayStation2. Si sos uno de los afortunados en tener una Game Boy Color y sos fanático de Solid Snake, este es un juego que tenés que tener. Ni hablar de la opción Vs para dos jugadores...



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Acción/Espionaje


Jugadores: 1 a 2

Lo Mejor: La mayoría de las cosas

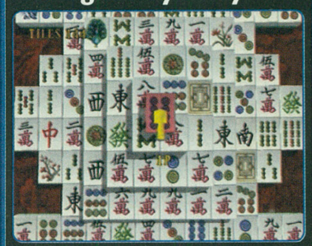
Lo Peor: Nada importante

90%

Dreamcast



Shanghai Dynasty



Por Sebastián Riveros

No muchos saben lo que es el shanghai o el mah-jong. Estos milenarios juegos chinos se juegan con fichas grabadas, muy similares a las de dominó, y son muy populares en Asia e incluso en USA, donde se hicieron conocidos gracias al software. Shanghai es una especie de test de memoria en el que tendremos que buscar fichas de iguales características para sacarlas del tablero de juego. Parece fácil pero el truco es que hay gran cantidad de fichas que sólo podremos mover si no hay ninguna adyacente. Esto, sumado al hecho de que las fichas están apiladas unas sobre otras hace que el asunto se vuelva bastante complicado. Es necesario retirar las fichas de a dos pero, si no estamos seguros de donde están las que nos faltan, puede que no logremos retirarlas todas y perderemos con seguridad. El mah-jong en cambio es más parecido al gin-rummy y se juega con las mismas fichas. Este es el reto que Activision nos propone con Shanghai Dynasty.
El juego se hace muy adictivo en poco tiempo. Las fichas tienen clásicos grabados chinos, pero podemos cambiar el tema si así lo queremos, y cambiar los incomprensibles símbolos chinos por dibujos egipcios u otros relacionados con la fantasía, el zodíaco, la ciencia ficción y otros temas, lo cual hará del juego algo mucho más llevadero. Este juego solo está disponible para la Dreamcast japonesa, pues el juego cuenta con un mayor número de seguidores en el continente asiático. Pero Activision ha comercializado versiones de Shanghai para PC con moderado éxito en USA, de modo que no sería extraño encontrarnos pronto con una versión para la consola americana. Si tienen una DC japonesa y les gustan los juegos de ingenio, no lo duden. Shanghai Dynasty es para ustedes.



Compañía / Distribución: Activision
Dirección de Internet: www.activision.com
Género: Puzzle



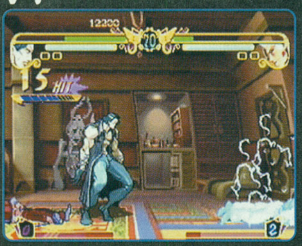
Lo Mejor: Excelentes versiones de estos juegos mandarines

Lo Peor: Fanáticos del despliegue gráfico, abstenerse

80%

Dreamcast 

Jojo´s Bizarre Adv.



Por Rodolfo A. Laborde

Capcom vuelve a las andadas con un nuevo título de peleas en 2D que promete no pasar a la historia por una simple razón: ¿quiénes son estos tipos de facha tan singular? Este personaje -al que parece que le desacomodaron la gorra que siempre lleva puesta de un sopapo- apareció hace ya algún tiempo en los mangas de Nihon (Japón) y resultó ser todo un éxito. Pero podría decirse que en el país asiático no tienen todos los mismos gustos -ni hablar de las costumbres- que tenemos acá y no todo lo que allá tiene éxito debe tenerlo también en la Argentina.
Pero no se crean que éste es otro título del montón. De hecho, si no se ponen a comparar otros títulos de Capcom con este último, Jojo´s Bizarre Adventure es realmente piola. Es un juego con buenos gráficos, mejor animación e interesantes fondos con movimiento, lo que le da a la escena aún más profundidad. Agréguenle a todo este mejunje buen sonido y música aceptable, dos modos distintos para jugar (modo historia y modo lucha) y obtendrán un producto bastante aceptable pero nunca tan bueno como la saga Street Fighter, Power Stone, Marvel Heroes y Cía.
En definitiva, teniendo en cuenta que pronto sale a la venta para las Dreamcast americanas Marvel vs. Capcom 2, con alrededor de cincuenta personajes y casi todos bien conocidos por nosotros, habrá que pensárselo muy bien antes de sacar los billetes del bolsillo para comprar Jojo´s Bizarre Adventure. Quizás valga la pena aguantarse y esperar un poco más.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de pelea

1-2 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible | Arcade Stick

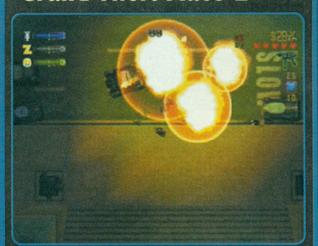
Lo Mejor: El arte de Capcom

Lo Peor: Los personajes dan asco

73%

Dreamcast 

Grand Theft Auto 2



Por Maximiliano Ferzzola

A los cuatro años mi vieja me llevó al psiquiatra por haber matado al gato de mi abuela. El me dijo: "Tenés mucha agresividad contenida, nene. Hacé deportes, correte diez cuadras por días, pegale a la pared si es necesario." Probé todas esas cosas, pero nada... Y ahora, luego de la extraña desaparición de mi maestra de 5° grado, luego de la misteriosa muerte del abusón del barrio y luego de que se incendiara accidentalmente la escuela un día antes de mi examen, llega a mis manos, de la factoría Take Two Interactive, Grand Theft Auto 2 para la Dreamcast. Violencia, velocidad, anarquía, sangre, diversión, destrucción a tu paso... y todas esas cosas que hicieron famosa a la primera parte son elevadas a la máxima potencia en esta nueva entrega. Gracias al poder gráfico de la Dreamcast parece que estamos viendo una de esas persecuciones reales que pasan en los canales de documentales. El sonido es exquisitamente desquiciante, desde las estaciones de radio que sintonizás dentro de los autos hasta los sonidos que producen los peatones al ser aplastados. Lo más interesante de Grand Theft Auto 2 es que ahora hay bandas que se disputan el territorio. Nosotros trabajaremos para alguna de ellas. Pero para que nos permitan entrar debemos ganarnos su respeto matando descaradamente a los de las bandas contrarias. Cuando te enemistás con algunas de ellas y entrás a su territorio todo es un caos y más si los milicos te siguen. ¡Solo si hubiese tenido este juego en mis manos unos años antes...! Para descargar mi agresividad ¿no?... JFK tal vez hoy en día seguiría con la banda presidencial.



Compañía / Distribución: Take Two Interactive
Dirección de Internet: www.take2interactive.com
Género: Acción/Autos

1 Player | VMU compatible 94 blocks | Jump Pack compatible | VGA Cord

Lo Mejor: Vertiginoso y muy divertido

Lo Peor: Que hoy en día salir a la calle es más o menos igual

86%

Dreamcast 

Tee Off

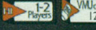
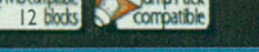


Por Santiago Videla

A pesar de que el golf no es el más exitante de los deportes, muchos de nosotros nos hemos colgado alguna vez con alguno de estos juegos.
Lejos de ser una simulación super realista con detalles a más no poder, Tee Off es más bien un arcade en el que la acción se desarrolla de una forma mucho más simple que en la de la mayoría de estos juegos.
Gracias a esto, este juego resulta accesible para cualquiera, ya que además de la dirección y velocidad del viento solamente vamos a tener que preocuparnos por medir bien la distancia al hoyo y presionar los botones en el momento justo.
Técnicamente hablando, Tee Off no es uno de los títulos más brillantes que se pueden conseguir en Dreamcast, e incluso sus gráficos no son los más sofisticados, pero al margen de eso este juego resulta muy entretenido, especialmente porque tiene opciones para que puedan participar hasta cuatro personas al mismo tiempo.
Jugándolo de a varios, este jueguito tan sencillo puede llegar a quitarles unas cuantas horas de sus vidas sin que siquiera lo noten, porque a pesar de su simplicidad, tiene la suficiente variedad como para matenernos frente a la TV por un buen rato, lo que lo convierte en una muy buena opción para cualquiera aficionado de este deporte que tenga tenga la posibilidad de jugarlo con varios amigos.



Compañía / Distribución: Acclaim / Sega
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Acción / Arcades

1-2 Players  

Lo Mejor: Jugarlo de a varios es muy entretenido

Lo Peor: Jugarlo solo es un garrón

73%

Dreamcast 

Wild Metal



Rodolfo A. Laborde

Sega Dreamcast tiene títulos tan buenos para esta altura del partido que muchos compraron la consola (como mi caso) para tener alguno en particular. Ese es el caso de Soul Calibur, Shenmue, Dead or Alive 2 y Sega Rally 2. De más está decir que causan una gran expectativa y una vez que los lanzan al mercado recaudan millones en pocos días. También están los juegos para hacer montón, como sucede en todos los sistemas. Wild Metal pertenece a esta segunda y triste categoría.
Y lo digo por una sola y simple razón. Aburre al poco tiempo de haberlo comenzado, posiblemente la peor falla que pueda tener un producto que tiene -o debería- tener como objetivo entretener y hacer pasar un buen rato a la persona que lo juega y que se gastó unos cuantos morlacos para conseguirlo. Si esto no se cumple lo demás no tiene sentido. No importa que haya tres escenarios diferentes donde se pueda combatir (Tundra, Planeta Rojo y Desierto Azteca). No importa tampoco que haya más de 17 enemigos distintos que nos quieran agujerear a la menor oportunidad que se les presente. Y por si fuera poco, Wild Metal no tiene música de fondo que lo "anime", sólo el ruido constante del motor de nuestro tanque y esa sensación de hartazgo se ve entonces reforzada más todavía. Quizás el modo vs. salve a Wild Metal de la ruina, pero eso es algo que no se podrá comprobar hasta que nos encontremos con alguien con el estómago suficiente como para haberlo comprado y que quiera volver a jugarlo.



Compañía / Distribución: Rockstar Games / Take 2 Interactive
Dirección de Internet: www.take2games.com
Género: Arcade

1-2 Players · VMU compatible 23 blocks

Lo Mejor: Eso es lo que yo me pregunto

Lo Peor: Aburrimiento en grandes dosis asegurado

12%

Dreamcast 

Rainbow Six



Por Durgan A. Nallar

El excelente y realista juego de comandos inspirados en las novelas de Tom Clancy permite experimentar un juego dinámico en el que la estrategia tiene un rol fundamental. Si bien aquí no existe la posibilidad de jugar multiplayer como en la versión de PC desarrollada originalmente por Red Storm, una de las más importantes características de R6, igualmente vale la pena transitar por cada una de las 16 misiones principales, incluso por las 27 misiones de entrenamiento que el juego nos presenta para ayudar en el aprendizaje de los mecanismos de comando.
La visión es en primera persona, y los objetivos varían entre proteger a un importante diplomático, rescatar un compañero o asaltar una mansión. Además de las misiones principales, que presentan distintos objetivos, el paquete de Dreamcast se completa con las misiones conocidas como Eagle Watch. Se comienza el juego planificando la estrategia a seguir, paso a paso, y luego somos lanzados a la misión. Dependiendo de nuestra capacidad para planificar los movimientos del grupo de seis comandos y del acierto en la elección de las armas apropiadas para cada situación, podremos alcanzar con éxito los objetivos impuestos. Gráficamente, este título no puede envidiarle nada a su contraparte de PC. Son excelentes. En el terreno del sonido ocurre algo similar. Por desgracia, si hay algo que criticar son los tiempos de carga entre pantalla y pantalla, pero este pequeño inconveniente no alcanza a empañar el resto de sus virtudes.



Compañía / Distribución: Morning Star Multimedia / Majesco Sales
Dirección de Internet: No disponible.
Género: Acción/Arcade

1 Player  

Lo Mejor: Las misiones extras

Lo Peor: ¡Podría tener multiplayer!

87%

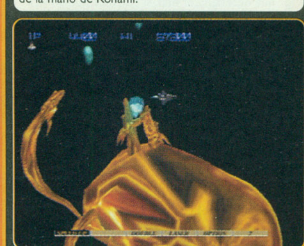
PlayStation 2 

Gradius III and IV

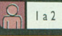


Por Santiago Videla

Realmente me parece una vergüenza, que la primer aparición de Konami en una máquina como Play 2 sea con una pedorreada tan grande como éste juego, pero qué se le va a hacer... supongo que así es como salen las cosas cuando con tal de figurar, sacar la primer momia que se les cruza por delante y así es como este compilado ha llegado a existir.
Gradius III and IV es un compilado de dos juegos de naves clásicos, el primero de los cuales es de 1985 y lo que veremos aquí, es precisamente la versión original, con los mismos gráficos en baja re-solución y lo más increíble del caso es que hasta se pone lento cuando hay muchos enemigos en pantalla, como si en lugar de una Play 2, que se supone es capaz de manejar millones de polígonos por segundo, se tratase de un Family Game.
En cuanto a la segunda versión (Gradius IV), este jueguito es practicamente lo mismo que el anterior, sólo que con gráficos en alta resolución, mejores animaciones y algunos efectos, que a pesar de que no son nada del otro mundo sirvieron para calmar un poco mis impulsos por revolear este CD por la ventana.
Además tengo que destacar que incluso en su nivel de dificultad más "infantil", ambos juegos son algo más que imposibles, por lo que difícilmente llegarán a ver más allá de los 3 primeros niveles, en otras palabras, el primer gran bochorno de la Play 2, nada menos que de la mano de Konami.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de naves

Lo Mejor: La presentación

Lo Peor: Además de pedorros, son imposibles

30%

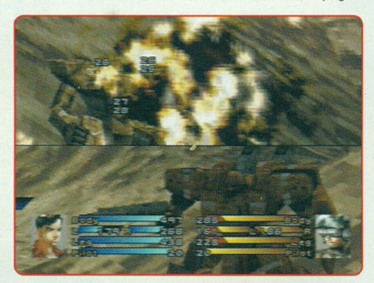


Front Mission 3

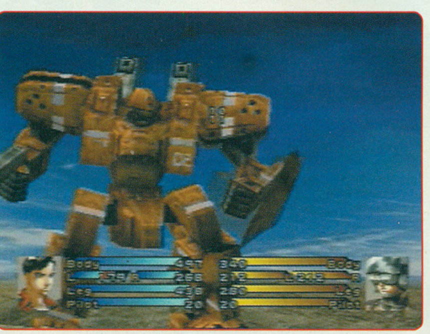
Por Maximiliano Ferzzola

De la mano de Square y al mejor estilo Robotech nos llega este Front Mission 3 que, siguiendo la línea estratégica de, por ejemplo, Final Fantasy Tactics o Kartia, nos envuelve en una historia más que atrapante y que merece la pena las 150 horas que, según sus creadores, el juego demanda.
En Front Mission 3 manejamos Wanzers, una especie de Mechs a la PlayStation, en escenarios 3D divididos en celdas que regulan las distancias y los movimientos, luchando contra una conspiración que amenaza la paz mundial. Lo interesante del juego es la gran cantidad de opciones que tenemos para mejorar nuestros Wanzers. Cada Wanzer se divide en Pierna Izquierda, Pierna derecha, Brazo izquierdo, Brazo derecho, Cuerpo y Piloto. El Wanzer va mejorando a medida que gana experiencia por las peleas o comprando partes y componentes con el dinero que nos queda de los combates. Además los daños son discriminados por parte. O sea, no hay una barra de energía única sino que los daños se dividen por las partes que han resultado más afectadas. Por ejemplo, si nos hacen pomada un brazo, éste, como las armas que en el haya, quedan inutilizables. Si una pierna recibe suficiente daño nuestro número de movimientos se ve reducido. Si destruyen el cuerpo o el piloto, Game Over.

Los Wanzers: Mechs después de la lluvia ácida



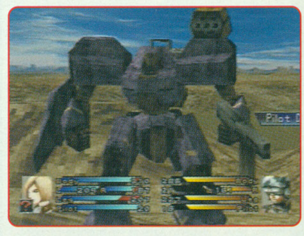
Gráficamente Front Mission 3 deja bastante que desear. Las texturas no son para nada agradables y todos los gráficos tienen muy poco detalle. Pareciera que solo usaron una paleta de cuatro colores para completarlo... y por eso me da la impresión que a este juego lo sacaron del horno prematuramente vaya uno a saber por qué razón. Los Wanzers no inspiran, por esta cuestión gráfica, el respeto que deberían... es más, si tenemos que ponernos en "chicos malos", podríamos decir que causan risa comparados con los Mechs. Los sonidos tampoco son maravillosos y apenas aprueban con lo mínimo.
A pesar de todos estos puntos en contra, el juego sigue siendo divertido. Tal vez se deba a lo interesante de la historia, o a la cantidad de opciones que nos presenta (ej: podemos navegar en Internet, hackear sitios, mandar e-mails, tenemos variadas maneras de mejorar nuestro Wanzer, dos líneas argumentales diferentes a elección del jugador desde el principio, etc...) o, simplemente, por lo adictivo que es este género ¿Quién sabe...? La cuestión es que resulta difícil separarse del control una vez comenzada la odisea.



Quiero saber por qué tengo que salvar al mundo y... ¡no me anda el módem!



Uno de los aspectos más importantes de Front Mission 3 es su historia. Por eso es que entre batalla y batalla tendremos largos diálogos y animaciones que arman pieza a pieza el rompecabezas de la conspiración. Pero incluso pasando el juego de "Pe a Pa" algunas cosas quedan envueltas en medio de una nube de misterio. Por eso es que debemos investigar en Internet (simulando el proceso en el juego, por supuesto), mandando mails y hackeando sitios, el por qué de las cosas que pasan, quiénes son amigos y quiénes enemigos y por qué son todos tan jodidos en este mundo. Una conspiración digna de cualquier película Hollywoodense.



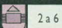
¿Lo compro o no lo compro?

Esa es la cuestión. Front Mission 3 es un buen juego



que gustará más que nada a los amantes del género con la paciencia suficiente como para seguir la historia entre pelea y pelea y sean lo suficientemente tolerantes como para no apagar la Play en los primeros minutos. Si reúnen todas esas cualidades este juego les va a encantar y tendrán diversión para rato, sino las reunen, busquen otro juego porque de otra manera van a tirar la Play contra la pared para no tener que bancarse a estos verborrágicos héroes.

Compañía / Distribución: Squaresoft / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.square.com
Género: RPG Estratégico

 1  2 a 6

Lo Mejor: La historia y la variedad de opciones

Lo Peor: Los gráficos y los sonidos

82%



Legend of Mana

Por Maximiliano Ferzzola

Cómo resumir todo lo que tiene para ofrecer este nuevo lanzamiento de los genios de Square en tan pocas líneas? Tal vez si me dejara de hacer preguntas retóricas y fuera derecho al grano podría ¿no?

Ok, para empezar podemos decir que la secuela de "Secret of Evermore", aquel clásico de la Super Nintendo, "Legend of Mana", es un RPG pero es mucho más que eso... Tiene tantas y tantas opciones, un sistema de juego más que novedoso y ese ingrediente de calidad que pone Square en la mayoría de sus productos, que positivamente logran que "Legend of Mana" vaya más allá del clásico Juego de Rol. "Legend of Mana" no deja de asombrar a medida que vamos avanzando por su simple trama. Paso a paso, incluso luego de horas y horas de juego, nos va presentando nuevas opciones que logran, cada vez que habilitamos algo, que empecemos a jugarlo como si fuera un juego completamente nuevo.



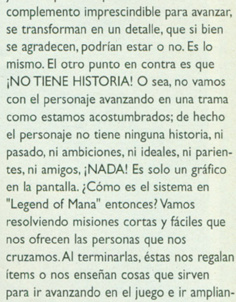


¿Cuáles opciones? En nuestro hogar tenemos un corral para monstruos, un taller y un baldío. En un comienzo estos lugares están vacíos, pero a medida que vayamos resolviendo misiones se irán habilitando. En el corral pondremos a todos los monstruos que hayamos atrapado en la aventura para entrenarlos y luego usarlos como compañeros de batalla. En el taller se nos habilitarán tres cuartos, uno para hacer instrumentos musicales, otro para crear y templar armas y armaduras y, por último, uno para crear Golems, que son más poderosos que las mascotas pero no acumulan experiencia. En el baldío brotará un árbol al cual le podemos dar semillas para que haga crecer frutas, que tienen diferentes propiedades, con las que alimentar a nuestras mascotas o para vender en el mercado y hacernos unos morlacos. Además "Legend of Mana" tiene muchos minijuegos, por ejemplo para atrapar mascotas tenemos que andar corriendo sus huevos de un lado a otro, para hacer instrumentos o armas mágicas necesitamos Elementals Coins que se consiguen atrapando espíritus elementales en el influjo de las melodías de nuestros instrumentos, hay una arena en la que podemos batirnos a duelo con nuestro compañero de aventura (pero de mentiritas), las batallas son en tiempo real (no por turnos), podemos vender o intercambiar ítems (mascotas, armas, instrumentos, objetos extraños, etc.) con algún amiguillo que tenga el juego usando las tarjetas de memoria... ¡y podemos seguir! Pero antes nos gustaría resaltar una de las opciones más copadas de "Legend of Mana": ¡SE PUEDE JUGAR DE A DOS! Sipi, se puede y la opción está muy buena. Lo más interesante es que si empezamos la partida solos podemos, en cualquier momento del juego, habilitar la opción Segundo Jugador y deshabilitarla luego a gusto y piacere.



El apartado gráfico del juego es impecable. Cada escenario, personaje, objeto y monstruo fue dibujado a mano por eximios artistas. Todo el juego tiene un trabajo de arte increíble, en colores pasteles con una suavidad pocas veces vista en la PlayStation y con un efecto cuasi 3D. ¡INCREIBLE! El sonido y la música están bien, aprobados, pero no al nivel de los gráficos. Pasa que eso ya es mucho pedir ¿no?

Lamentablemente, porque en verdad es una lástima, "Legend of Mana" tiene dos puntos en contra que le restan muchísimo puntaje. Uno de ellos es su dificultad, casi inexistente. Tenemos un montón de opciones a usar. ¡Pero el juego no nos obliga a ir hasta el límite!

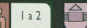


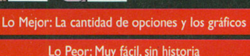
y estas opciones que deberían ser un complemento imprescindible para avanzar, se transforman en un detalle, que si bien se agradecen, podrían estar o no. Es lo mismo. El otro punto en contra es que ¡NO TIENE HISTORIA! O sea, no vamos con el personaje avanzando en una trama como estamos acostumbrados; de hecho el personaje no tiene ninguna historia, ni pasado, ni ambiciones, ni ideales, ni parientes, ni amigos, ¡NADA! Es solo un gráfico en la pantalla. ¿Cómo es el sistema en "Legend of Mana" entonces? Vamos resolviendo misiones cortas y fáciles que nos ofrecen las personas que nos cruzamos. Al terminarlas, éstas nos regalan ítems o nos enseñan cosas que sirven para ir avanzando en el juego e ir ampliando el mapeado, para así resolver más misiones y más ítems... "ad infinitum". "Legend of Mana" es un muy buen juego, pero podría ser mucho más. Por desgracia, por estas dos cuestiones no lo es. De todos modos es un título de excelente manufactura, con muchas opciones, muchas novedades, muchas horas de juego, variado y divertido... pero que por más flores que le tiremos sabemos que estuvimos ante la posibilidad de un clásico entre clásicos que por esas insondables cuestiones del destino se nos esfumó de las manos.





Compañía / Distribución: Squaresoft
Dirección de Internet: www.square.com
Género: RPG

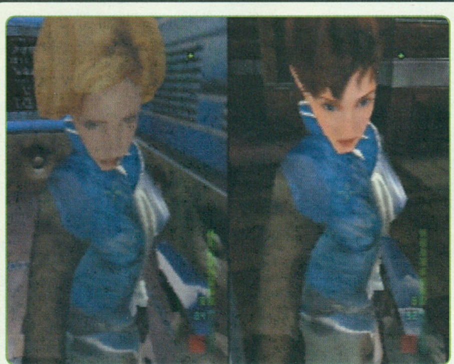

1 a 2 | 2


Lo Mejor: La cantidad de opciones y los gráficos
Lo Peor: Muy fácil, sin historia

80%



Perfect Dark



Por Maximiliano Ferzzola

Hasta hace poco, con solo decir Arcade 3D y Nintendo 64 en la misma oración bastaba para que todos saltemos gritando al unísono: ¡GoldenEye! Luego, más calmados de la euforia inicial, venían comentarios tipo: ¡Que juegazo! ¡Me compré la Nintendo 64 solo para jugarlo! ¡Aguante James Bond! Y nunca faltaba el trillado que dijera: ¡Soy tal, tal cual!

En fin, parece ser que ahora, cuando algún desacatado mencione en la misma sentencia Arcade 3D y Nintendo 64, el unísono se convertirá en caos, y los comentarios serán suplantados por los golpes de aquellos defensores de GoldenEye, por un lado, y los de la nueva ola Perfect Dark por el otro. Claro, también estarán aquellos que opinen que ambos son buenos juegos. Y ambos lo son. Pero para criticar este juego es imposible no caer en las comparaciones. Después de todo, GoldenEye es uno de los pocos referentes del género para la consola de Nintendo, ¿o no? Si tenemos en cuenta que el Shooter de Bond salió casi a la vez que la N64, y lo ponemos cara a cara con este Perfect Dark, veremos que el progreso del engine no ha sido todo lo esperado. ¡Y más si pensamos en la cantidad de años que pasaron! Esto no quiere decir que el juego sea malo. No lo es. De hecho, ¡es genial! Si un juego como GoldenEye sigue tan fresco como el primer día, un juego que levemente lo mejora, agregando más detalles en las texturas, muchísimas opciones extras de juego y alguna que otra cosilla más, es bienvenido entre los fans del género. Que el engine no sea lo que esperábamos puede deberse a que la Nintendo 64 no da para más. Tal vez estemos ante lo más poderoso que esta máquina tiene para brindarnos. Pero, más allá de cualquier comparación o límite conocido, no cabe duda que la gente de Rare hizo un excelente trabajo, digno de nuestra devoción.

En Perfect Dark nos metemos en el seductor cuerpo de Joanna Dark, una agente del Carrington Institute que debe trabajar duramente para solucionar unas serias fugas tecnológicas de la corporación dataDyne. No es un secreto que esta corporación tiene tecnología capaz de hacer flaquear la seguridad mundial. Una vez más, el futuro del mundo yace en nuestras sudorosas manos.





Gráficamente colosal y con un sonido muy similar a su objeto de comparación, Perfect Dark es, por sobre todas las cosas, increíblemente divertido y adictivo. Una vez que nos zambullimos en la tarea de desbaratar esta peligrosa organización no podremos parar de jugar a los espías. ¡Y menos cuando vemos que cada vez que pasamos un nivel se habilita una opción secreta! Y hablando de opciones y esas yerbas, Perfect Dark tiene las mejores y más variadas opciones multiplayer que hemos podido ver. Desde un cooperativo para pasar los niveles con la ayuda de nuestros amigos hasta una opción que permite que unos jueguen con los malos mientras otros juegan con los buenos. ¡La hecatombe! Por desgracia, aunque esto sea un problema de la Nintendo 64 y no del juego, la pantalla dividida es muy molesta y marea como calesita del futuro.





Si solo la N64 se pudiera linkear... Otro problema, el más grave, es que si no tenemos el Expansion Pack ¡solo habrá acceso al 35% del juego! Los multiplayers serán lo único disponible.

Y bueno, ya que sacamos el tema de los defectos, les comentamos que agarrarle la mano a los controles, si es que algún valiente lo logra, demandará más de un par de horas. Así y todo puede resultar molesto y confuso en situaciones en las que se requiere una respuesta óptima y rápida. Además es una lástima que por cuestiones ideológicas no haya sido posible llevar a cabo el plan de Rare para poner nuestras caras en los personajes. Por último, aunque no menos importante, es necesario destacar que a veces el juego se pone lento.

¡Pero no todo son problemas en Perfect Dark! Como ya dijimos, es un juegazo. Es que siempre nos gusta encontrarle la quinta pata al gato ¿vieron? La maravilla de Rare cuenta con 40 armas, 30 misiones, cientos de objetivos a cumplir, gráficos memorables, sonido y melodías geniales; en resumen: diversión garantizada. Una compra segura para el buen usuario de Nintendo 64.

Compañía / Distribución: Rare
Dirección de Internet: www.perfectdark.com
Género: Arcade

1 a 4





Lo Mejor: Divertidísimo

Lo Peor: Lo del Expansion Pack y los controles

90%

¡TENEMOS LOS MEJORES TITULOS!

Sega Dreamcast.

MDK 2

Out Snipe - Out Shoot - Out Think

SEGA

MDK2

INCOMING

Rage

Interplay

TEEN

SEGA

INCOMING

STRIKER PRO 2000

EVERYONE

SEGA

STRIKER PRO 2000

Distribuye:

EDUSOFT

BioWare CORP



BY GAMERS. FOR GAMERS.™







San Luis 3065 (1186)
Cap. Fed. - Argentina
Tel / Fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar

©2000 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine ©2000 Bioware Corp. Desarrollado por BioWare Corp. El logo BioWare Omen Engine y el de Bioware son marcas registradas de BioWare Corp. Todos los derechos reservados.MDK, MDK2 y las marcas relacionadas, Interplay, el logo de Interplay, y "By Gamers. For Gamers." son marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados. Sega, Dreamcast y sus logos son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados. © 2000 Infogrames. Todos los derechos reservados. Striker Pro 2000 e Infogrames son marcas registradas de Infogrames, Inc.Todos los derechos reservados. Rage Games, Ltd. Todos los derechos reservados.El resto de los logos y las marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Edusoft es distribuidor exclusivo en Argentina. Industria Argentina.



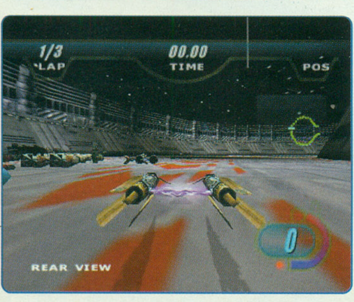
Star Wars Episode I: Racer



Por Sebastian Riveros

George Lucas se está revelando ante nosotros como un nefasto personaje. Luego de mucho esperar, nos sorprendió (no de manera muy grata) con La Amenaza Fantasma y hace tiempo que viene lanzando juegos que manchan la reputación de su notable franquicia. Lejos del respeto reverencial que los fans de Star Wars sentían por él en 1998, el viejo George se está ganando la bronca de millones de fans en todo el mundo. Es un proceso lento pero seguro y muy triste de presenciar. Lejos de alejar esa noción, esta versión de Racer para Dreamcast llega para afirmar un poco más esa idea en nuestras mentes.





El juego

El juego nos pone en la piel de los podracers más rápidos de la galaxia. Elegimos nuestro bólido y nos largamos a correr por las pistas más desafiantes del circuito galáctico. A medida que salgamos victoriosos, recibiremos una buena cantidad de Truguts, los cuales podremos gastar en repuestos y mejoras en la tienda de Watto, ese malvado ladrón toydariano. El control analógico simplifica mucho el manejo sobre la versión de PC, aunque no es superior a la versión de Nintendo. Y ahí está el problema. Esta versión no es superior a la versión de Nintendo y ni se acerca a la versión de PC. Los gráficos son aceptables en un televisor, pero con un adaptador VGA, el asunto se torna un poco vergonzoso. La música tiene la garantía de calidad de John Williams. Pero el sonido se queda corto. Los chistes de Watto no alcanzan para tapar la voz del insoportable Jake Lloyd. Afortunadamente, Jar Jar se queda bien calladito y no participa de la acción en ningún momento.

Episodio II: El choreo continua

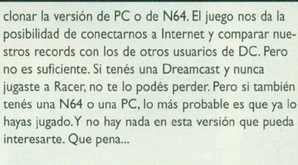
La pregunta es ¿es Racer DC un juego malo? No. Para nada. Pero ciertos títulos como Soul Calibur o DOA 2 nos muestran lo que Dreamcast es capaz de hacer. Ese es el despliegue gráfico que esperábamos de Racer. Y no lo encontramos. Habiendo jugado las versiones para PC y N64, esperábamos más. Una galería de imágenes, mejoras gráficas, pistas nuevas, conexión a Internet, un modo para atropellar a Jar Jar, ALGO que justificara la compra de este título. No lo encontramos. El juego no muestra mejoras a pesar de que ya transcurrió casi un año desde la primera versión.

La pregunta es, en todo caso, ¿Por qué no es mejor? ¿Era demasiado difícil mejorarlo? ¿Demasiado costoso? Tal vez nunca lo sepamos, pero nos resulta muy difícil creer que una empresa como Lucasarts no pudo hacer nada para darle unos retoques.



George, yousa gonna die!!

Todo esto nos trae a un tema que viene generando polémica desde hace rato. ¿Por qué las empresas de videojuegos no modifican los títulos para sacar el mayor provecho posible de cada plataforma? Otros juegos de Dreamcast están repletos de extras. Los gráficos podrían haberse mejorado en lugar de

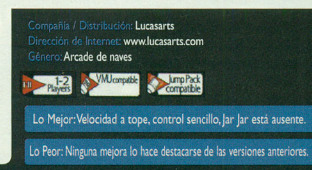


clonar la versión de PC o de N64. El juego nos da la posibilidad de conectarnos a Internet y comparar nuestros records con los de otros usuarios de DC. Pero no es suficiente. Si tenés una Dreamcast y nunca jugaste a Racer, no te lo podés perder. Pero si también tenés una N64 o una PC, lo más probable es que ya lo hayas jugado. Y no hay nada en esta versión que pueda interesarte. Que pena...









Compañía / Distribución: Lucasarts
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Género: Arcade de naves

1-2 Players · VMU compatible · Jump Pack compatible

Lo Mejor: Velocidad a tope, control sencillo, Jar Jar está ausente.

Lo Peor: Ninguna mejora lo hace destacarse de las versiones anteriores.

66%

ESTADOS UNIDOS? LONDRES? JAPON? ESPAÑA? MARTE? TATOOINE?

(NO, SOLO EN ARGENTINA.)

2CD! XTREME PC
LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUAL
AÑO 3 • NUMERO 33
EN LOS CD DE ESTE MES: Los demos de MDK2, Deus Ex, Starlancer, F1 World Grand Prix, y todos los videos de los juegos que se vieron en la expo E3!
2 CD-ROM!
¿Alicia en el país de las pesadillas?
American McGee's ALICE
¡Un informe especial de los nuevos juegos realizados con el engine de Quake III Arena!
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
Previews: Dino Crisis, Sacrifice y Midtown Madness 2
Galería de Imágenes: Simsville, NFS: Motor City y Escape from Monkey Island!
Reviews: Daikatana, Vampire: The Masquerade, MDK2 y más!
Hardware: Un informe especial de la Voodoo5 5500
LA SOLUCION COMPLETA DE UN SENSACIONAL ARCADE: MDK2, Y LOS MEJORES TRUC

NUMERO ESPECIAL 64 PAGINAS
NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
¡La primera parte del RPG más alucinante de Sony!
THE LEGEND OF DRAGOON
Las mejores guías y soluciones para:
Wild Arms 2
The Legend of Mana
Alundra 2
¡A pedido de los lectores mas zombies: la solución completa para PlayStation y PC!
RESIDENT EVIL
Adventurer's Handbook
¡Una nueva sección con los trucos pedidos por los lectores!
¡Y UN POSTER DOBLE DE THE LEGEND OF MANA Y SPACE CH

MANGA • TRADING CARDS • WARHAMMER • CINE • TV
CD-ROM CON LO MEJOR DEL ANIME!
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 3 JULIO 2000
$4.90
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO
Te mostramos antes que nadie FLCL, lo nuevo de los creadores de Evangelion!
VIDEO EN EL CD!
ADEMAS:
Cobertura especial: Campeonato Nacional Argentino Magic 2000
Análisis: Los diez mejores animé de los noventa
Robotech: Las verdaderas Valkyrias
Pokémon: Armate un mazo ganador
MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

ALQUILER-VENTA-CARTUCHOS-MAQUINAS-FIGURAS DE ACCION-ACCESORIOS

G E N E R A C I O N 2 0 0 0

Superior en calidad...

ENVIOS AL INTERIOR
TIPS video juegos
SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

...y en variedad de producto.

¿EN CUAL JUEGO TE GUSTARIA CONCURSAR? LLAMANOS Y CONTANOS.

PRESENTANDO ESTE AVISO TE DAMOS EL **BENEFICIO A DESCUENTOS** EN MAQUINAS Y CARTUCHOS, ACCESO A **PROMOCIONES DE ALQUILER**. Y SI SOS DEL INTERIOR DEL PAIS, LLAMANDO Y LEYENDO EL TITULAR DE ESTE AVISO TENDRAS ACCESO A LOS MISMOS **DESCUENTO EN COMPRAS**. LLAMANOS Y TE ESPERAMOS.

MONROE 2232 - TEL./FAX: 4706-0689 / MIGUELETES 913 - TEL.: 4776-2019

PENSANDO SIEMPRE EN NUESTROS JUGADORES



Tony Hawk´s Pro Skater

Por Diego Vitorero

Para vos que sos un amante del vértigo y los deportes extremos. Record de ventas en los EE.UU. en su categoría para PlayStation (y creemos que dentro de muy poco para Dreamcast y Nintendo 64), gráficos y jugabilidad que ponen los pelos de punta. El mejor juego de skateboarding hace su aparición aplastando sin misericordia a la competencia. Con ustedes... Tony Hawk´s Pro Skater (aplausos, por favor).

El Final Test es válido para DC y N64, hay mínimas diferencias entre las versiones. Este nuevo título para las consolas de Sega y Nintendo asoma desde el lado más soberbio de Crave para deleite de todos los seguidores del género. THPS es una conversión exacta de la consola de Sony que, manteniendo los mismo rasgos que hicieron famoso al juego en el país del norte, se adapta perfectamente a lo que seguramente será un clásico para Dreamcast. Los jugadores pueden tomar el mando de algunos de los talentos del skate a nivel mundial, como ser el mismísimo Tony Hawk (varias veces campeón mundial en su categoría); Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg son sólo algunos de los tantos que podemos elegir, y lo mejor de todo es que cada uno tiene su propio conjunto de combinaciones para hacer las pruebas. Obviamente las texturas con las que trabajan las consolas le dan una apariencia mucho más polenta que su par de Play. Efectos que en la vieja consola de Sony no se distinguían ahora pueden ser vistos sin problemas y los que ya se veían ahora se perciben muchísimo mejor, dándole un mayor atractivo en esta área. ¿De la jugabilidad qué podemos decir? Es excelente como todo el juego, decenas de combinaciones para hacer las pruebas que varían según el personaje que elijamos y un control total del patinador hacen que este apartado se lleve todos los puntos.

El modo de juego más importante (Carrer Mode) consiste en alcanzar una cierta cantidad de objetivos por cada escenario, los cuales varían según la pantalla pero al mismo tiempo hay algunos que son comunes en algunas pistas, como ser el de formar la palabra "skater" recolectando las letras que están esparcidas a lo largo del trazado. Cada vez que logremos superar uno de estos objetivos ganaremos cintas de video, las cuales nos serán de utilidad para ir habilitando las pantallas de los niveles superiores. Para lograr estos objetivos contamos con escasos minutos, casi siempre menos de dos, por eso es bueno practicar mucho antes de entrar en este modo, si no la tenemos clara con los controles fácilmente nuestras aspiraciones al trono se verán frustradas. A medida que vayamos desbloqueando las pistas tendremos la posibilidad de participar en una competencia por puntos contra otros que, al igual que nosotros, buscan la preciada medalla de oro, pero con la de plata o bronce nos alcanzará para seguir en carrera y avanzar en el juego. Sean cautelosos cuando estén peleando por uno de estos galardones, solo tendrán tres oportunidades para demostrar lo mucho que saben, y todo esto se complica dado que los contrincantes la tienen muy clara y no darán el brazo a torcer con tal de llevarse la mayor cantidad de puntos como les sea posible.





Tony Hawk for ever

¿Qué más se puede agregar cuando un producto nos brinda toda la emoción que necesitamos para estar prendidos al televisor por varias horas? La verdad es que el juego es una masa, no importa por dónde se lo mire. Tony Hawk´s Pro Skater tiene todo lo que el fanático necesita, es vertiginoso y derrocha calidad en todos sus aspectos.









Compañía / Distribución: Crave / Treyarch Invention
Dirección de Internet: www.cravegames.com
Género: Skateboarding

1-2 Players · VMU compatible · Jump Pack compatible · 90%

Lo Mejor: Desde que prendemos la consola hasta apagarla, todo

Lo Peor: Los objetivos de los niveles finales son un poco difíciles de alcanzar

92%

G & G

VENTA MAYORISTA

ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

TEL.: 15-5-215-3068 • FAX: 4631-7297 • E-MAIL: gigas_@hotmail.com

NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION

RONALDO V-FOOTBALL
COLIN MC RAE RALLY 2.0
NIGHTMARE CREATURES 2
LEGEND OF MANA

NINTENDO 64

PERFECT DARK
KIRBY: THE CRISTAL SHARDS
EXCITEBIKE 64
STARCRAFT

DREAMCAST

STRIKER PRO 2000
SEGA WORLDWIDE SOCCER
NIGHTMARE CREATURES 2
VIRTUAL ON



GAME BOY COLOR

DINOSAUR
TOMB RAIDER
METAL GEAR SOLID

- ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CORREO ARGENTINO
- CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
- REPARACIONES DE MAQUINAS



JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 10:00 A 22:00

E-MAIL: AKUMA@TOPMAIL.COM.AR

MDK 2

Por Sebastián Riveros

Kurt Hectic no quería ser un héroe. Él era muy feliz en su anonimato, hasta que los invasores volvieron a causar descontrol en nuestro querido planeta Tierra. No es que Kurt haya querido intervenir para resolver la situación, pero él era el único que podía ponerse el traje especialmente diseñado por su empleador, el excéntrico Dr. Fluke Hawkins. Este traje le permitiría poner fin a la amenaza extraterrestre, gracias a una serie de aditamentos muy interesantes como un paracaídas retractil, un casco especial para disparos de precisión y una ametralladora. Suspirando frente a lo inevitable Kurt se puso el traje, enfrentó a los alienígenas y los venció después de una durísima batalla contra su líder, Gunther Glut. Al fin hubo paz. Todo había terminado.

El juego

MDK 2 es la secuela de MDK. Un juego de acción en tercera persona que tuvo bastante éxito en PC el año 97. Esta vez, la gente de Bioware nos da la oportunidad de controlar a Kurt desde la Dreamcast en un juego que sin duda es de lo mejor que hemos podido ver desde que esta consola está en circulación.
De hecho, no solo controlaremos a Kurt sino también a su compañero canino, Max, y a su jefe el genial Dr. Hawkins. Lo bueno es que la forma de juego cambia totalmente al usar cada personaje. Examinemos las diferencias.



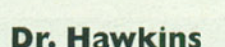
Kurt Hectic

Nuestro héroe puede moverse en todas direcciones y usar su ametralladora para reducir a sus enemigos a polvo. En caso de enfrentar una caída larga (y hay varias en el juego...) Kurt cuenta con su infalible paracaídas, que también puede ser utilizado para subir por conductos de aire, si hacemos funcionar algún ventilador. Su mejor pieza de equipo es su casco de francotirador, que permite disparos de gran precisión usando una variada gama de municiones. También puede eliminar a varios enemigos molestos de un solo disparo si logramos descubrir cuál es su punto débil y tenemos la suficiente precisión como para encajarle un tiro en el momento justo. Su resistencia es bastante buena gracias al traje. Kurt deberá abrirse camino por áreas infestadas de toda clase de mutantes que lo atacarán sin piedad.



Max

La principal característica de Max es que camina erguido pero tiene seis patas. Eso nos deja cuatro brazos para equipar con las más devastadoras armas que vayamos encontrando en nuestro camino. Si bien Max comienza con una pistola Magnum (con munición infinita) como arma, podremos encontrar más a lo largo del juego, que si bien tienen munición limitada serán lo suficientemente potentes como para que no quede títere con cabeza.
Si los niveles que Kurt debe enfrentar les parecen peligrosos, no tienen idea de lo que son los de Max. Verdaderas hordas de enemigos que saldrán hasta del piso y las paredes intentarán poner fin a su aventura. Afortunadamente su resistencia física es superior a la de Kurt y a la del buen doctor.



Dr. Hawkins

Sintiéndose rechazado por la comunidad científica, el Dr. Hawkins abandonó la tierra para vivir en su nave, el Jim Dandy, que orbita el planeta. Su exilio solo terminará el día en que otros científicos reconozcan su trabajo. Debido a su complexión física y edad, el doctor es el personaje más débil de los tres. No tendrá que enfrentar legiones de enemigos como sus compañeros de aventuras, pero muchas veces dos o tres enemigos que Kurt o Max matarían con facilidad se transforman en un serio problema para el pobre profesor. Sin embargo, Hawkins cuenta con el arma más poderosa del ser humano, la mente. En lugar de ponerle una bala en la cabeza a los mutantes, el doctor irá encontrando diferentes objetos, que gracias a su prodigioso intelecto, podrá recombinar para crear armas y otros elementos que lo ayudarán.
Por lo general sus niveles están repletos de puzzles, algunos fáciles, otros más complicados y exigen mayor rapidez y precisión. Si bien el paso del juego se hace un poco más lento cuando usamos a Hawkins, el cambio es bienvenido después de la acción y compensa con otros elementos como, por ejemplo, el buen humor.







Una obra de arte

MDK 2 es una obra de arte en movimiento. Los gráfi-



cos son una verdadera obra de arte y el diseño de los escenarios es sencillamente sorprendente y, junto a la impresionante atmósfera que se crea en cada situación, lo convierten en un clásico absoluto de su género en Dreamcast.

Uno de los detalles más espectaculares de este juego es que a pese al elevadísimo nivel de detalle que reina en todo momento y a los gigantescos escenarios que tendremos que recorrer, su envidiable velocidad de 60 cuadros por segundo se mantiene constante prácticamente en todo momento brindándonos una experiencia realmente alucinante.

Técnicamente este juego es una clara muestra del potencial que una consola como ésta puede tener , ya que a cada paso se nota que la gente de BioWare ha puesto especial atención a los detalles en esta versión, que en muchas ocasiones logra superar incluso a la versión original de PC (que ya de por sí es excelente) gracias a efectos como las sombras de los personajes, que aquí varían de acuerdo a la posición de las luces e incluso se deforman de acuerdo al relieve del terreno y a los reflejos, por nombrar algunas cosas.

El sonido es otro punto fuerte, que desde los disparos hasta las voces de los personajes es un verdadero lujo. Muy buena música le da un poco más de ambientación. La combinación es letal. Una par de momentos con Max nos hacen recordar a los mejores partes de The Matrix (asumo que todos la vieron...). Los brazos extra de nuestro perro le dan una ventaja sobre Neo.



Otro punto destacable es el excelente manejo de cámaras, que cumple con su objetivo en todo momento sin causarnos dolores de cabeza y siempre mostrándonos la acción desde el ángulo más cómodo, cosa que no sucede en muchos juegos de este estilo, que no mencionaremos (porque ya saben a que nos referimos, ¿no es así, Lara?)

Pese a que en un principio resulta un poco difícil acostumbrarse a los controles, una vez que le tomen la mano se darán cuenta que en la forma que los comandos están asignados es muy cómoda y a pesar de que no tenemos la precisión y la velocidad de un mouse, esto no es un impedimento para que hagamos todo tipo de maniobras con total fluidez.



Por otra parte, a pesar de que no podemos grabar el juego en todo momento como en PC, el sistema de "Save" ha sido implementado de una forma muy buena, ya que cada vez que pasemos por un "Checkpoint" nuestra posición quedará grabada en el VMU y eso nos permitirá comenzar cada nivel desde la sección que se nos dé la gana.



Con este sistema para grabar, el juego se pone un poco más exigente que el de PC, pero les aseguro que en cada nivel encontrarán la suficiente cantidad de "Checkpoints", como para no terminar frustrados y a pesar de que hay partes que se ponen bastante complicadas creo que todo está lo suficientemente bien balanceado como para que jugarlo sea una experiencia inolvidable; e incluso me atrevería a decir que lo van a disfrutar más de este modo, ya que la posibilidad de grabar a cada rato le quita algo de emoción.





Para terminar

Si andás buscando un nuevo juego de DC, te gustan los de acción y no sabés por cuál decidirte, te comento que este título más que una opción es una obligación.

MDK 2 es una experiencia imperdible, llena de acción, aventura y con muchísimo humor. El juego homenajea desde el ilustrador Jack Kirby hasta a Los Ángeles de Charlie. Como si fuera poco, aquellos que tengan una PC podrán encontrar en el GD-ROM varias ilustraciones, dibujos y hasta temas en formato MP3, algunos muy graciosos.

En pocas palabras, excelente juego, excelentes extras. ¿Qué más se puede pedir?

Compañía / Distribución: Bioware / Interplay
Dirección de Internet: www.interplay.com
Género: Arcade 3D



Lo Mejor: Sencillamente todo

Lo Peor: No se puede seleccionar el nivel de dificultad

95%



Tomb Raider: The Last Revelation

Por Sebastian Riveros

Lara estaba cansada. El viaje hasta las ruinas camboyanas había sido agotador. Había tenido que vadear ríos llenos de cocodrilos, sobrevivir al ataque de los nómades caníbales y, como si fuera poco, lograr que el profesor Werner Von Croy mantenga las manos en sus propios bolsillos y no en los de ella. El padre de Lara había financiado la expedición con tal que Lara pudiese formar parte. Y Lara, sedienta de aventura y gloria, estaba dispuesta a todo.

¿Les parece interesante la historia? Que bueno. Porque el ver a la joven Lara con sus juveniles 16 años es la única novedad que encontraremos en The Last Revelation. El resto del juego es algo que podrán imaginarse solos sin ningún problema, si es que han jugado alguna de las versiones anteriores de esta popular saga. Si por casualidad alguno de ustedes es extraterrestre o pasó sus últimos años encerrado en un cómodo Tupperware, les explico que Tomb Raider es un arcade en el que controlaremos a nuestra muy bien formada heroína y la guiaremos a través de peligrosas ruinas para encontrar secretos de antiguas civilizaciones. Esta vez, nuestro destino es Egipto, donde nos enfrentaremos a las maquinaciones de los adoradores de Set, Dios del Caos.





Lo bueno

Uno de los principales problemas a los que esta saga nos tiene acostumbrados es la cámara. Muchas veces, parece que no hay un ángulo que sea cien por cien conveniente y eso dificulta nuestros movimientos y, sobre todo, el combate. Afortunadamente, esto no es evidente en esta entrega de Tomb Raider. La cámara se comporta mucho mejor y no nos da mayores problemas. Otro punto a favor es el sonido, que realmente nos transporta a esas lejanas catacumbas egipcias. Las voces están muy bien hechas, algo que se hace bastante raro últimamente, sobre todo en Dreamcast.



Lo malo

Cualquiera que haya tenido novia sabe lo incontrolables que pueden volverse las mujeres (disculpas a nuestras lectoras, pero es cierto…). Lara nos hace sufrir en carne viva su espíritu indomable, chocando de frente con las paredes, dándose vuelta con lentitud y fallando todos los saltos que no se realizan con precisión milimétrica. No es que Lara haya sido mi novia, pero doy fe de que es una chica realmente incontrolable. El ejemplo de buen control de Soul Reaver no tuvo eco en este juego. Otro punto flojo son los gráficos. Es una pena que juegos de Dreamcast no se luzcan en un área en que sabemos que la consola puede hacer maravillas. Las texturas tienen una calidad bastante despareja. Algunas son realmente muy buenas, mientras que otras parecen haber sido terminadas con mucho apuro. Y van a verlas muy seguido. Cada vez que no puedan esquivar una trampa, o activar una puerta o llegar al otro lado de un precipicio. El control es muy pobre y los condenará a repetir sus movimientos una y otra vez hasta el hartazgo.

Lo feo

Lara Croft es sin duda, uno de los personajes más entrañables que hemos visto. Su excelente figura, su sonrisa y sus, ejem… armas automáticas siempre están listas para entrar en acción. Es una pena que no se enfrente a los malignos empresarios de Core, que obviamente se proponen currarnos hasta las últimas consecuencias, vendiéndonos el mismo juego una y otra vez. Realmente esperamos que se pongan las pilas para la quinta entrega. Sorry, Lara, te queremos, pero…





Compañía / Distribución: CORE / Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Aventura

1 Player | VMU compatible 35 blocks | Jump Pack compatible

Lo Mejor: Lara, al fin en DC. Muy buen sonido y voces

Lo Peor: Gráficos desparejos, control exasperante

67%

CLUB TAKU

ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64: STARCRAFT - PERFECT DARK - KIRBY 64: THE CRISTAL SHARDS

PLAYSTATION: RONALDO V-FOOTBALL - LEGEND OF DRAGOON - LEGEND OF MANA- COLIN MC RAE RALLY 2.0

PLAYSTATION 2: FIFA WORLD CHAMPIONSHIP - TEKKEN TAG TOURNAMENT

DREAMCAST: STRIKER PRO 2000 - VIRTUAL ON - STREET FIGHTER ALPHA 3 WORLDWIDE SOCCER - NIGHTMARE CREATURES 2

GAME BOY: INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER '99 - METAL GEAR SOLID - TOMB RAIDER - WARIO LAND 3 - DINOSAUR

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2

DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
NEO GEO POCKET

TENEMOS LA GUITARRA PARA EL GUITAR FREAKS!

TENEMOS LAS POKÉMON TRADING CARDS GAME EN ESPAÑOL

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

JUEGOMANIA



DREAMCAST



SEGA WORLDWIDE SOCCER (EUROPEO)
SPACE CHANNEL 5
MARVEL VS. CAPCOM 2
NIGHTMARE CREATURES 2
STREET FIGHTER D.I.
FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX
VIRTUA TENIS - DRACONUS
METROPOLIS STREET RACER

NINTENDO 64



PERFECT DARK
STARCRAFT
EXCITEBIKE 64
MARIO PARTY 2
POKEMON STADIUM

GAME BOY



METAL GEAR SOLID
POKEMON TRADING CARD GAME
RAINBOW SIX
WARIO LAND 3
TOMB RAIDER
DINOSAUR
STREET FIGHTER ALPHA
MISSION IMPOSSIBLE

PLAYSTATION 2

RIDGE RACER 5
TEKKEN TAG TOURNAMENT
STREET FIGHTER EX 3
DEAD OR ALIVE 2
FIFA 2000

¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!

¡TENEMOS EL VIDEO CON IMAGENES EXCLUSIVAS DE E3!

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS - ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276



FIFA 2001

Por Diego "Jerry" Vitorero

Faltaban diez minutos para que nuestro día laboral finalizara. Entre saludo y saludo, sonó el timbre en la editorial, y todos nos miramos sabiendo lo que había detrás de la puerta. Estábamos esperando que llegue un juego que pensábamos cambiaría nuestras vidas, FIFA 2001. Maxi salió corriendo desesperado hacia la entrada para tratar de obtener la preciada caja que contenía el producto en cuestión. ¡Quien la recibiera primero se haría merecedor de probarlo! Cuando le faltaba poco, Martín puso el cuerpo, y las esperanzas del Boss, que cayó rotundamente al piso, se vieron desvanecidas por nuestro director de arte. Al mismo tiempo, en un intento fallido por llegar primero, Gastón fue tacleado por la furia de "Rock" Videla y de ahí en más todo es historia. Escabulléndome como una rata entre el tumulto y la lluvia de golpes, logré llegar primero que nadie. Pitazo final. El juego era mío, solo mío, pero...

Después de verlo una y otra vez hubiera preferido que fuese otro quien lo probara por mí. Estuve un par de días pensado en qué fallaron los de EA Sports, hasta que al final tuve que convencerme, al igual que todos en la editorial, de que...

Aunque FIFA 2001 se vista de seda, FIFA queda

Es lamentable, queridos lectores, pero la verdad es esa, FIFA 2001 o FIFA Soccer World Championship (como lo titularon en el país oriental) es igual que cualquier serie de la saga. La jugabilidad se mantiene intacta con respecto a las otras versiones de FIFA, y eso es seguramente lo que nos desilusionó tanto. No digo que sea mala, pero en definitiva es más de los mismo. No aporta nada nuevo como esperábamos. Personalmente, y creo que más de uno en la editorial, pensaba que EA iba a dar el batacazo para Play2, ya que todo lo que salió a la venta hasta ahora para la súper-consola no convence a nadie. Antes de continuar con la nota creemos que es necesario aclarar un par de cosas que quizás puedan hacerles entender mejor el por qué de nuestra decepción. Todos lo amantes del buen fútbol conocen Winning Eleven, el mejor juego de fútbol tanto en opinión de los lectores como de nosotros. Ahora piensen esto. ¿Cómo es posible que este juego para la vieja consola de Sony nos caliente mucho más que FIFA 2001 para PS2? FIFA lo tendría que haber aplastado de un solo golpe, pero no fue así. Ah, y para sufrimiento de EA Sports, hay rumores de que habrá un Winning Eleven para PS2. ¡Bueno, ahora que ya me siento mucho mejor después de haber desahogado mis penas, continuamos con el Final Test! Los mayores cambios se centran en los modos de juego. Los entrenamientos y demás cosas se mantienen prácticamente iguales. Podemos optar por un campeonato mundial, jugar con algún equipo internacional del Sub-23 o tomar el mando de alguno de los equipos de primera división de Italia, España, Inglaterra o Alemania. Los gráficos en general cambiaron aprovechando las aptitudes de la nueva Play. Las texturas que maneja la consola son realmente impresionantes y los modelos de los jugadores tienen un excelente nivel de detalle. Son incontables la cantidad de polígonos que los conforman, aunque las caras lucen algo "achinadas". Seguramente FIFA 2001 se venderá como pan caliente, pero no porque sea "el" juego para PS2, sino porque es el primer juego de fútbol para la joven consola de Sony. ¿FIFA será tan famoso en PC porque no hay un Winning Eleven para esta plataforma?

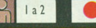








Compañía / Distribución: Electronic Arts
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Fútbol (¡Para cuando algo un poco más realista!)

1 a 2 

Lo Mejor: Gráficos y diseño en general

Lo Peor: Que los de EA Sports no se pongan media pila y hagan algo más real

75%



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

3dfx corre para treparse a la X-Box

La futura consola de Microsoft aún parece estar definiéndose en cuanto a las características del hardware con el que piensa salir a competir al difícil mercado del entretenimiento hogareño. Este mes fue anunciado el cambio del microprocesador de los previstos 633MHz a uno de 733MHz, lo cual la haría aún más potente para ejecutar los juegos de última generación que se proyectan para 2001 en adelante.

En medio de los cambios y corridas, se supo que a pesar de que el chip elegido para el subsistema gráfico sería el NV20 de nVIDIA, aún en desarrollo en los laboratorios de la empresa (gracias a los 20 palitos verdes que le destinó Bill al asunto), la compañía Gigatexel, unida recientemente a 3dfx, estaría en condiciones de desarrollar un chip gráfico que superaría al de nVIDIA en materia de rendimiento. En junio de 2001, Gigatexel estaría presentando a los ojos de Microsoft un producto en concordancia con las especificaciones originales requeridas por la consola.

Al mismo tiempo, se dice que Microsoft estaría evaluando la posibilidad de rehacer un viejo acuerdo con 3dfx, cancelado en favor de nVIDIA en febrero de este año, para utilizar el misterioso componente en la consola de la gran equis.

Lara Croft de novia con Sony

Por fin Core Design admitió que sus muchachos se encuentran trabajando en una secuela de Tomb Raider para PlayStation2 sin nombre oficial todavía. Según comentó nuestro amigo el Informante Amarillo, este juego sería bastante diferente de lo que acostumbramos ver en los títulos de la serie, ya que utilizaría un engine completamente nuevo así como un novedoso estilo de juego. ¿Cómo se verá Lara en la Play2? Hmmm. Habrá que esperar. El flamante Tomb Raider estaría planificado para enero-marzo de 2001.

Capcom se aburrió de jugar solo

La mega empresa reveló sus planes para lo que resta del año en Japón. Okamoto, el presidente de Capcom, dijo que el futuro de los juegos será el que puede ofrecernos Internet; esto es, jugar en redes virtuales contra contendientes de todo el mundo. De esa manera, Okamoto hará que la compañía empiece a desarrollar títulos con capacidades multiplayer. Eso incluye por supuesto a las diferentes plataformas futuras, como Dolphin, X-Box y Gameboy Advance. Todos los títulos de Capcom serán multiplataforma, de manera que no tendremos que esperar que nuestros juegos favoritos sean portados de una consola a otra.

Por otra parte, también Capcom publicará en Japón juegos para otros desarrolladores, tales como Tomb Raider IV y Diablo II.

Se dice que entre los títulos que Capcom piensa sacar en el país oriental también se encuentra uno llamado New Biohazard... que tendrá capacidades multiplayer vía Internet. Desde luego, son simples rumores.

Resident Evil cero

Hay un rumor ya casi confirmado respecto a que Capcom tendría planes de suspender el desarrollo para Nintendo 64 de Resident Evil Zero. El esperado título de survival-horror sería continuado en torno a otra tecnología para emerger en toda su gloria de zombie con la salida de la consola Dolphin, ya avanzado el 2001. Snif.

¿EverQuest en la Play2?

EverQuest es uno de los más populares y fascinantes juegos de rol online que existen en este momento, y al cual sólo pueden acceder los usuarios de PC que además se encuentren en los Estados Unidos o dispongan de una conexión de alta velocidad, como un cablemódem o DSL. Se trata de un universo persistente, absolutamente en 3D, en el que es posible vivir una vida alternativa como un héroe, ya sea un guerrero, mago o ladrón, por dar ejemplos.

La empresa responsable de este increíble RPG es Verant Interactive, recientemente adquirida por Sony, quien tiene planes de desarrollar juegos de rol online para PlayStation2... lo cual haría posible que los usuarios de la nueva consola de Sony puedan acceder al impresionante mundo de EverQuest. Una muy buena noticia, en tanto y en cuanto nos las arreglemos desde nuestro país para lograr una conexión como la gente. Es decir, quienes pretendamos jugar a este RPG deberemos conectarnos a altas horas de la madrugada, cuando Internet se pone más rápida. ¿Se sienten preparados?

Solid Snake fana del Gameboy

Konami parece tener algunas sorpresitas en la manga en cuanto a que Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty tendrá la habilidad de compartir información con la consola portátil de Nintendo. El juego para Gameboy Color se llamaría Metal Gear Ghost Babel (Metal Gear Solid en los Estados Unidos), y una vez que lo hayamos jugado podríamos importar los datos con el fin de destrabar varias cosas muy interesantes en el juego principal.

La Librería de los Sueños

Sega de Japón ofrece a sus usuarios la posibilidad de descargar una cantidad de software muy interesante a través de su servicio denominado Dreamcast Dream Library. El servicio permite descargar desde el sitio en Internet decenas de juegos clásicos de la original consola Mega Drive (Genesis) y también algunos de PC para ser jugados sin límite en la Dreamcast, previo pago de unos pocos pesitos. El hecho es que Sega andaba de malhumor porque debió retrasar el servicio varias veces, ya que los juegos en cuestión no funcionaban como es debido... Habrá que ver si el tema tiene solución.

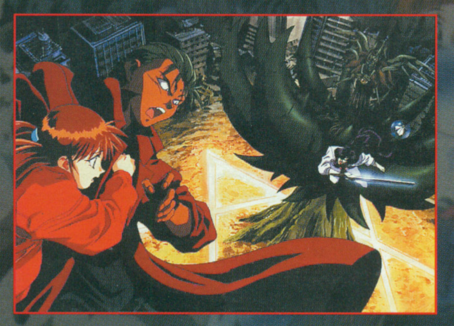
Por Patricio "Pato" Land

Blue Seed

• **Autor :** *Yuzo Takada*

Uno de los estilos de manga que más adeptos cosecha en Japón es el que podríamos clasificar como "animé de monstruos y tentáculos", que en honor a la verdad tiene su buena cantidad de seguidores entre los aficionados de estos lares y cuyos exponentes más grotescos son la zarpadísima Urotsukidoji y si le seguimos buscando el rastro llegaremos sin dudas a remontarnos hasta los setenteros engendros diabólicos de Go Nagai (el mismo autor de Mazinger Z) quien sembrara la semilla de este retorcido género cuando su irritada pluma diera vida al personaje que marcaría el inicio de todo este delirio: Devilman.

Y como de semillas estamos hablando, la ocasión nos obliga cambiar tentáculos por raíces y a dejar de lado toda la carga de gore y erotismo que estos títulos llevan a cuestas para concentrarnos en un producto más light aunque no por ello menos interesante : Blue Seed.



Su autor formó parte de la primera oleada de manga en castellano que llegó a nuestro país hace ya casi una década, cuando salieran a la venta los mangas del Puño de la Estrella del Norte, Mai la chica con poderes (¿se acuerdan?!), Grei y por supuesto 3X3 Ojos del, por aquel entonces para nosotros ignoto, Yuzo Takada.

Pero Yuzo había alcanzado la fama y la gloria en sus tierras natales y gracias a esta Sasan Eyes (tal el título original de 3X3 Ojos) pudo dedicarse a vivir de este dibujito durante mucho tiempo hasta que un día otro de sus mangas, en este caso el mencionado Blue Seed, fue elegido para ser adaptado a la pantalla chica.



Su historia narra la existencia de un ser conocido como Mamoru Kusanagi que, vaya uno a saber por qué designios, fue implantado con siete mitama (una especie de semilla azul que confiere poderes sobrehumanos) tras lo cual se transformaría en un chico realmente corta mambo y apesadumbrado.

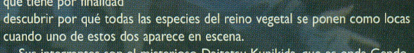
Se sabe que un desastre sin precedentes acaecerá si un octavo mitama ingresa en su cuerpo (desde entonces nuestro protagonista decidió eliminar el guiso de porotos de su dieta).

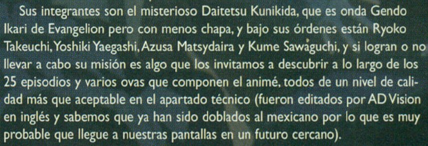
Pero no está solo en su constante deambular crepuscular, ya que conoce las penurias de una bonita quinceañera que también encierra un secreto entre sus venas, razón por la cual seguramente todo tipo de monstruos y criaturas maléficas se ven tentadas a acediarlos día y noche.



La chica en cuestión se llama Momiji Fujimiya y es todo lo contrario al agreta de Kusanagi al punto que tales diferencias los hacen amigos, aunque solo durante un tiempo...

Como no puede ser de otra forma hay gente que sabe que estos dos chicos se traen algo pesado entre manos y fundan una organización paramilitar denominada TAC (Terrestrial Administration Crew) que tiene por finalidad descubrir por qué todas las especies del reino vegetal se ponen como locas cuando uno de estos dos aparece en escena.





Sus integrantes son el misterioso Daitetsu Kunikida, que es onda Gendo Ikari de Evangelion pero con menos chapa, y bajo sus órdenes están Ryoko Takeuchi, Yoshiki Yaegashi, Azusa Matsydaira y Kume Sawaguchi, y si logran o no llevar a cabo su misión es algo que los invitamos a descubrir a lo largo de los 25 episodios y varios ovas que componen el animé, todos de un nivel de calidad más que aceptable en el apartado técnico (fueron editados por AD Vision en inglés y sabemos que ya han sido doblados al mexicano por lo que es muy probable que llegue a nuestras pantallas en un futuro cercano).

Demás está decir que con una historia como ésta, la trama se sostiene gracias al carisma de sus personajes que hace casi imposible dejar de engancharse con lo que les ocurre en esta lucha contra las fuerzas del mal, encarnadas en esta ocasión por las más despiadadas y antinaturales de las formas orgánicas: los espárragos y zapallitos de Brusellas.

En suma, un animé que hará las delicias de los vegetarianos y hasta de las personas normales también por lo que ya saben, a no tragarse las semillas... ¡hasta el mes que viene!



Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Martín Varsano

Dinosaur

- **Director**: Eric Leighton
- **Edita**: Disney
- **Se estrenó**: 19 de Mayo de 2000 en USA.

Diecinueve de Mayo. Esa fue la fecha clave para el lanzamiento en los Estados Unidos de una de las producciones más ambiciosas del Estudio Disney. Su nombre: Dinosaurio. Lo ambicioso del proyecto tiene que ver con dos aspectos totalmente diferentes. Primeramente, el costo total de producción de la película va a superar ampliamente los doscientos millones de dólares. En segundo lugar, Disney busca sorprender al público del planeta con un largometraje animado que sentará las bases de aquí en más en muchos aspectos. Veamos...

La pregunta que seguramente muchos se harán es el motivo de un gasto tan elevado para una película animada. La respuesta es simple: Dinosaurio está totalmente realizada en computadoras, de una manera similar a la saga Toy Story. Pero ahí terminan las diferencias entre los dos productos de Disney, ya que en Dinosaurio todo ha sido producido a lo grande. Primeramente, la película va a utilizar de una forma asombrosa fondos filmados con personajes 3D. Esto significa que los desarrolladores han recorrido el mundo entero filmando locaciones, que luego modificaron digitalmente para llevarlas a la prehistoria. En estos escenarios se ubicaron posteriormente los actores digitales, (dinosaurios y otro tipo de fauna antediluviana, nada de cavernícolas desfasados en el tiempo) y por lo que se pudo vislumbrar en los dos avances que Disney ha hecho públicos -uno de ellos se puede ver en la versión DVD de Tarzan, mientras que el otro está disponible por internet en el sitio de la empresa- el trabajo realizado por montaje es realmente impecable. Sólo es necesario mirar el detalle del pelaje de los monos, para saber que Pixar ha estado trabajando sin descanso desde la salida de Toy Story 2, o tal vez antes. Si hay algo que no se les puede criticar a la compañía de Walt es la planificación.

Como es lógico, la última palabra la daremos cuando estemos cómodamente sentados en la butaca del cine, pero viniendo de Disney sabemos de antemano que la calidad está garantizada.

Del segundo trailer anteriormente mencionado se pudo ver que el filme mantiene la línea de todos los productos de Disney, con una historia archirecontraconocida por todos los que alguna vez tuvimos la oportunidad de disfrutar uno de los largometrajes de la empresa: Por accidente, un huevo de dinosaurio va a parar a las manos de una "familia" de lemures, algo así como monitos prehistóricos. El largarto hiperdesarrollado crece con ellos, estableciéndose un vínculo muy especial. El problema es que (en las películas de Disney siempre hay un problema) se viene encima el gran meteoro que terminará con la vida de estos reptiles con esteroides, por lo que nuestro amigo deberá luchar para salvar a todo el mundo, y de esta forma quedemos todos contentos.

Como es lógico, no faltará el romance, algún amigo de esos graciosos (que después se convierten en el muñequito más solicitado en los comercios que venden el merchandising de Disney), y unas tomas aéreas que nos van a poner los pelos de punta. Y lo mejor de todo es que parece que la película no contendría ningún tema musical cantado, algo que realmente se agradecería. Al parecer Disney de a poco está entendiendo que la gente se está cansando de los musi-





cales, como se pudo ver en su anterior éxito de 1999, Tarzan: La música de Phil Collins sólo acompañaba ciertas escenas, y no molestaba para nada.

Hablando de Tarzán, no podemos evitar mencionar que las dos películas se parecen bastante, tanto en la trama inicial (especies mezcladas por accidentes, que se convierten en familias indivisibles) como en los escenarios (hay bastante selva de por medio, por lo menos antes de que caigan los meteoritos), lo que indica que de alguna manera los desarrolladores de Dinosaurio no pudieron sustraerse al encanto de las aventuras del hombre mono. Sin duda será un nuevo exitazo de Disney. ¡Que capos!

El reino en el sol



Los que hayan tenido la suerte de visitar Disney y recorrer sus estudios de animación, habrán notado que los diseñadores de la empresa nunca descansan. El próximo proyecto de Disney se va a llamar "Kingdom in the Sun" (o el Reino en el Sol). El póster que les mostramos tiene el nombre anterior, que la empresa cambió en Agosto del año pasado.

¿La trama? Los problemas del poder en el imperio inca, con príncipes que cambian el lugar con dobles y otros chanchullos que las mentes de Disney en este momento están planeando...





PlayStation

Colony Wars: Red Sun

Activar Opción de Cheats
En el menú que dice "Magenta Station" presionen los siguientes botones: **R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT**.

Trucos
Estos códigos los tienen que usar en el menú de cheats, poniendo las palabras, respetando mayúsculas y minúsculas:

Todas las armas	Armoury
Invencible	Awrate

NHL Open Ice Challenge

Escriban estos códigos en la pantalla que dice "Tonight's Game".

Modo Cabezones	↑ + Pase + Turbo
Modo Cabezas de bebé	Turbo, Turbo, ↑, Lanzar, Lanzar, ↑
Arquero cabezón	Pase, Pase, Turbo, Lanzar, Pase
Duende	↑, ↑, ↓, ↓, Turbo

Super velocidad
Mantengan apretado ▲ + ■ + **START** + **SELECT** mientras está cargando el juego

Gordie Howe
Para agregar a Gordie Howe a su equipo, escriban las siguientes características de jugador:

Jugador	**Gordie Howe**
Iniciales	**"G H"**
Fecha de Nacimiento	**MAR 31**

Grudge Warriors

Códigos de Game Shark

Poder y munición infinitos	**8002CA9E 2400**
Todos los tokens	**800B2DBC 0000**
Todos los generadores destruidos	**800B2DC0 0000**

Iznogoud

Passwords de los niveles

Nivel 1	**CORROD**
Nivel 2	**FISCHER**
Nivel 3	**GOGONO**
Nivel 4	**EXTERN**
Nivel 5	**XFILES**
Nivel 6	**GOTERR**
Nivel 7	**SPECTR**
Nivel 8	**PICNICI**
Nivel 9	**POILUS**
Nivel 10	**FEDODO**
Nivel 11	**FOURNO**
Nivel 12	**DIKEPI**

Dreamcast

Tony Hawk Pro Skater

Todas las cualidades en 13
Mantengan apretado L en la pantalla de pausa y presionen: A, X, X, Y, ↑, ↓.

Todas las cualidades en 10
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: X, Y, ↑, ↓.

Video Bails
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: X, Y, ↑, ↓.

Modo cabezones
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen X, B, ↑, ←, ←, y luego vuelvan a la pantalla de selección de jugadores.

Video Final de los personajes
Ganen 3 medallas de oro con cualquier personaje en las competiciones.

Especiales completos
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: X, Y, B, ↓, ↑, →.

Selección de nivel
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionenY, →, ↑, X, Y, ←, ↑, X, Y.

Video de Neversoft Bails
Ganen 3 medallas de oro con el Oficial Dick.

Recluta Carrera
Mientras juegan como el Oficial Dick, mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. La pantalla no se sacudirá como lo hace normalmente, pero volverán a la pantalla de selección de personaje, pudiendo elegir el recluta Carrera.

Locación de comienzo aleatoria
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: X, B, A, ↑, ↓.

Cámara lenta
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y.

Habilitar al Oficial Dick
Para habilitar al Oficial Dick, junten un total de 30 cintas (tapes) con cualquier personaje.

Rainbow Six

Usen estas combinaciones durante el juego (Repítanla para desactivar el truco):

Modo Dios Avatar
Presionen ↑ (Joystick Analogo) + ↓ (Pad direcciones) + B para activa invencibilidad para tu jugador.

Modo Dios para Equipo
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + B

Respiración fuerte
Presionen ↓ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + B

Modo cabezones
Presionen ↑ (Joystick Analogo) + ↓ (Pad direcciones) + X

Modo Mega cabezas
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + X

Modo Polska
Presionen ↓ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + X

Modo Stumpy
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + Y

Modo Brains
Presionen ↑ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + Y

Modo "Side scroller"
Presionen ↓ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + Y

Modo Clodhopper
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + A

Modo Rudeza
Presionen → (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + A para cambiar muerte instántanea para el que se encuentra cerca de tu jugador

Condiciones de victoria
Presionen ↑ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + A para cambiar las condiciones de victoria si/no.

Por Ej.: Si antes activaban una alarma y perdían, con el truco no se pierde la misión.

Nintendo 64

Tony Hawk Pro Skater

Para estos trucos tenés que poner el juego en pausa y apretar los botones indicados. Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido.

Todas las cintas (tapes)
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan apretado **L** y presionen C-Derecha, ←, ↑, C-Arriba(x2), →, ↓, ↑. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Specials rápidos
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan apretado **L** y presionen C-Arriba, ←, C-Abajo(x2), ↑, ↓, ←. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacu-dirá.

Menos caídas
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan

Nintendo 64

apretado **L** y presionen C-Arriba, C-Derecha, ←, C-Derecha, →, ↑, ↓. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Subir las cualidades 10
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan apretado **L** y presionen ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C-Izquierda. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Cámara lenta
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan apretado **L** y presionen ↓, ↓, C-Arriba, C-Derecha, ←. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Modo turbo
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan apretado **L** y presionen →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Locación de comienzo aleatoria
Pongan el juego en pausa en el modo carrera, luego mantengan apretado **L** y presionen C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, ↑, ↓. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Jugar como el Oficial Dick
Recolecten los 30 videos con cualquier personaje en modo carrera para habilitar al Oficial Dick como nuestro personaje.

Recluta Carrera
Mientras juegan como el Oficial Dick, mantengan apretado **L1** en la pantalla de pausa y presionen: C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Abajo, ↑,→,←. La pantalla no se sacudirá como lo hace normalmente, pero volverán a la pantalla de selección de personaje, pudiendo elegir el recluta Carrera.

Ver los movimientos especiales del skater
Usen cualquier personaje y obtengan oro en las tres competiciones. Luego, elijan la opción "Trick Tutorial" en el menú de extras para ver los movimientos especiales del skater.

Perfect Dark

Misiones extra
Para poder jugar estas misiones tener que completar el juego en los niveles de dificultad que se indican:

Misión	Terminar con
Mr. Blonde's Revenge	Agent, Special Agent o Perfect Agent
Maian SOS mission	Special Agent o Perfect Agent
War! mission	Perfect Agent

Misión "Duel"
Recolecten todas las armas de las misiones de un solo jugador y obtengan rating Bronce o mejor para cada arma en la zona de tiro.

Dificultad Perfect Darkness
Terminen todas las misiones de un solo jugador en el modo de dificultad Perfect Agent.

Invencibilidad
Terminen el nivel Area 51: Escape en un tiempo menor a 3:50 en el modo de dificultad Agent.

Todas las armas en modo "Solo"
Terminen el nivel Skedar Ruins: Battle Shrine con un tiempo menor a 5:31 en el modo de dificultad Perfect Agent o carguen un juego de la versión de Game Boy Color de Perfect Dark.

Munición infinita
Terminen el nivel Pelagic LL: Exploration con un tiempo menor a 7:07 en el modo de dificultad Special Agent.

Munición infinita, no hay que recargar
Terminen el nivel Air Base: Espionage con un tiempo menor a 3:11 en el modo de dificultad Special Agent.

Munición de "Laptop gun" infinita
Terminen el nivel Air Force One: Anti Terrorism con un tiempo menor a 3:55 en el modo de dificultad Perfect Agent.

Hurricane Fists
Terminen el nivel Datadyne Central: Extraction con un tiempo menor a 2:03 en el modo de dificultad Agent o carguen un juego de la versión de Game Boy Color de Perfect Dark.

Escanner X-Ray
Terminen el nivel Area 51: Rescue en los modos de dificultad Agent, Special Agent, y Perfect Agent.

R-Tracker
Terminen el nivel Skedar Ruins: Battle Shrine en los modos de dificultad Agent, Special Agent, y Perfect Agent o carguen un juego de la versión de Game Boy Color de Perfect Dark.

Invisibilidad
Terminen el nivel G5 Building: Reconnaissance con un tiempo menor a 1:30 en el modo de dificultad Agent o carguen un juego de la versión de Game Boy Color de Perfect Dark.

Jugar como Elvis
Terminen el nivel Air Base: Espionage con un tiempo menor a 7:59 en el modo de dificultad Perfect Agent.

Modo DK
Terminen el nivel Chicago: Stealth en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Pequeña Jo
Terminen el nivel G5 Building: Reconnaissance en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Personajes Pequeños
Terminen el nivel Area 51: Infiltration en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Personajes Pequeños
Terminen el nivel Area 51: Infiltration en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Los equipos solo muestran las cabezas
Terminen el nivel Air Base: Espionage en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Modo de un jugador en cámara lenta
Terminen el nivel Datadyne Research: Investigation en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Escudo de Jo
Terminen el nivel Deep Sea: Nullify Threat en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Super escudo
Terminen el nivel Carrington Institute: Defense con un tiempo menor a 1:45 en el modo de dificultad Perfect Agent.

Escudos Enemigos
Terminen el nivel Carrington Institute: Defense en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Cohetes enemigos
Terminen el nivel Pelagic LL: Exploration en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Vista Clásica
Terminen el nivel Datadyne Central: Defection en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Perfect Darkness
Terminen el nivel Crash Site: Confrontation en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Reglas del "Marquis of Queensbury"
Terminen el nivel Datadyne Central: Defection con un tiempo menor a 1:30 en el modo de dificultad Special Agent.

Rocket launcher (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Datadyne Central: Extraction en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Sniper rifle (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Carrington Villa: Hostage One en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Superdragon (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Area 51: Escape en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Laptop gun (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Air Force One: Anti-Terrorism en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Phoenix (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Attack Ship: Covert Assault en los modos de dificultad Agent, Special Agent y Perfect Agent.

Psychosis gun (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Chicago: Stealth con un tiempo menor a 2:00 en el modo de dificultad Perfect Agent.

Trent's Magnum (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Crash Site: Confrontation con un tiempo menor a 2:50 en el modo de dificultad Perfect Agent.

Ver más lejos (Jo en modo solo)
Terminen el nivel Deep Sea: Nullify Threat con un tiempo menor a 7:27 en el modo de dificultad Perfect Agent.

Armas clásicas (Jo en modo solo)
Ganen todas las medallas de oro en los rangos de tiro para habilitar la PP9I, CC13, KLO1313, KF7 Special, ZZT, DMC, y RC-P45.

Niveles y armas extra en multi-player
Completen los desafíos en los modos de un solo jugador y multiplayer modes para habilitar más niveles y armas.

Esconder la pantalla (Solo modo Multi-player)
Para prevenir emboscadas usen este truco para esconder su pantalla: Mantengan apretado **R** y presionen C-Abajo, C-Abajo para agacharse. Cuando estén bien abajo en el piso, mantengan apretado **R** + C-Abajo para ocultar la pantalla. Traten de agacharse todavía más y apagá el radar para poner las cosas más difíciles.

Readers Corner

correo de lectores

Bueeenas... ¿Cómo andan, muchachas y muchachos? Llegamos nomás a julio, época de frío y de quedarse unos días en casa a disfrutar de las vacaciones, estudiando todo lo que no tuvieron tiempo, leyendo a los grandes de la literatura nacional y del resto del mundo, ayudando a nuestros viejos en sus tareas cotidianas, limpiando la casa, cortando el pasto, encerando la escalera y, en fin, lo que haga falta.

Porque, por supuesto, me imagino que todos ustedes, nuestros más excelsos lectores, piensan hacer eso durante sus vacaciones, si tienen, o durante los períodos de descanso... ¿no? ¿Noo? ¡En fin, por si acaso no tengan nada que hacer y decidan ponerse delante de sus juegos favoritos, espero que todavía tengan un ratito libre como para escribirnos al correo para compartir sus pensamientos y para que, entre todos, hagamos de Next Level la mejor revista especializada de videojuegos de tooodo el mundo! Bueno... de la Argentina, que no es poco. ¡Que el resto del mundo se las arregle sin nosotros!

Tenemos una gran novedad que contarles. Como ustedes saben, últimamente nos veíamos imposibilitados de responder todos los mails y cartas que nos llegan a diario a la redacción. Así que se nos ocurrió abrir una nueva sección a cargo de nuestro amigo el Dr. Indiana Smith (ya lo van a conocer) en nuestra revista hermana Next Level Extra, llamada "Adventurer's Handbook", en la que intentaremos resolver todos los problemas y contestar todas sus dudas respecto a los videojuegos, específicamente cuando se queden trabados en un nivel o necesiten un código de GameShark, o cuando tengan una duda o simplemente sientan curiosidad por algún aspecto de sus juegos favoritos. De manera que los invitamos a escribirnos a Paraguay 2452, 4º B (1121), Capital Federal, o enviarnos un e-mail a nextlevel@ciudad.com.ar con sus preguntas, que ya sea en este Readers Corner o en Adventurer's Handbook serán respondidas con todo gusto. Por supuesto, seguirán disfrutando de nuestros excelentes trucos para los mejores juegos del momento. Ahora vayamos a las cartas del mes.

Agustín el archi-emocionado

Hola, gente de Next Level, ¿cómo andan?

Espero que bien, yo les cuento que estoy SUPER-ARCHI-EMOCIONADO porque finalmente tras serios problemas monetarios pude comprarme la DREAMCAST con 7 juegos. Realmente me dejó con la boca abierta porque su calidad (en todo sentido) es increíble. Bueno, por otra parte los quiero felicitar por la revista que es otra cosa espectacular, aunque ahora me gustaría que le den un poco más de bola a la DREAMCAST, también que no se hagan problema por los giles que escriben para bardear, ¿OK? Bueno, espero que publiquen mi "carta" y que sigan así como van (perfecto). Mi nombre es Agustín, vivo en la Capital Federal, y a todos los lectores que tengan Dreamcast que me escriban a: agusfr@hotmail.com. Les mando un saludo grande a todos ustedes y a mi amigo SEBASTIAN WESKER de Rosario. ¡Nos vemos!

P.D: ¡RESIDENT EVIL CODE VERONICA ES ESPECTACULAR! Cuéntenme las novedades más grossas que tiene Dreamcast para este año (si saben alguna). Chauuuuuuuuu, no los jodo más.

Agustín.

Querido Agustín: Bárbaro que te hayas podido comprar la consola de Sega y tantos juegos juntos. Seguro que te habrás volado la cabeza de la impresión. Como podés ver, en este número le dimos un poco más de espacio a los juegos de Dreamcast porque es algo que, como vos, muchos lectores nos están pidiendo a gritos. Hicimos un informe sobre los títulos más prometedores del momento para la máquina de Sega y varios Final Tests como para que les sirvan de guía a la hora de desembolsar esos difícilmente ganados billetes. ¡Gracias por las felicitaciones!

Alan Yamil Pedro

Estimada Next Level:

Soy Alan Yamil Pedro y tengo 12 Años. El motivo de mi carta no es hacerles la vida imposible con mala onda, pero tampoco voy a empezar con los halagos porque ya deben estar cansados de eso. Mi problema es el siguiente, así que presten mucha atención. En mi escuela me dicen "rarito" por una razón... (no vayan a pensar que soy homosexual)... porque me gustan los juegos de rol o RPG (me gustaría aclarar que eso no me molesta en lo más mínimo. Toda esa afición comenzó desde 3 años atrás, luego de 4 días de su informe sobre Legend of Legaia (juegazo) ya lo tenía en mis manos. Era increíble, mis ojos se deleitaban con cada segundo de juego, mientras que mi espalda se quejaba por la dura silla y por haber estado sentado casi 12 horas consecutivas. Bueno, el punto es que luego de haber tenido los poderes finales de Meta, Terra y Ozma decidí que tenía que mostrárselo a alguien, por lo que llamé a mis dos mejores amigos, "Juany" (sí, va con y) y Hernán. Cuando sonó el timbre les conté sobre el juego, mientras ellos pensaban en que si ésa era la razón de que los hubiera invitado. Ni bien empezó el poder (a los 2 segundos) mis "amigos" huyeron despavoridos mientras yo les gritaba que no se olvidaran de ver el final (cosa que los hizo correr más rápido). Luego tuve Jade Cocoon (otro juegazo). De nuevo tuve ganas de mostrarlo así que mis amigos decidieron dejar pasar el incidente de Legend of Legaia y vinieron de nuevo. Cuando comenzó el juego y coloqué el modo pelea, lancé el primer golpe y después les recordé a mis "amigos" que no se olvidaran de cerrar la puerta mientras salían corriendo. Mi mayor problema fue luego de comprar Final Fantasy VIII, ya que mis "amigos" no quisieron venir por miedo a que los mate del susto. Mi hermano dijo que no lo veía ni aunque estuviera muerto, y aunque mi papá pudo venir a verlo, no era lo mismo que estar con alguien que supiera qué era la PlayStation. Ahora que viene la peli de Final Fantasy mis "amigos" se niegan a verla porque dicen que es tan mala como el juego. No los culpo por llamarme raro, debido a que, aunque no lo crean, ODIO el fútbol, sí, lo odio, por lo tanto también odio los juegos de fútbol (ojo, eso no significa que Winning Eleven sea trucho, sólo digo que a mí no me gusta). Por eso les quiero hacer algunas preguntas:

1-¿Soy raro porque me gustan los juegos de rol?¿O porque no me gusta el fútbol?

2-¿Acaso soy ignorante?¿Una mutación tal vez?

Supongo que pensarán: "Ni locos publicamos esto porque no tiene nada de videojuegos y porque no presenta una duda similar"; no les voy a decir nada si lo la publican, quién soy yo para quejarme, tampoco voy a dejar de comprar la revista, ni tampoco les voy a tener rencor (no estoy en contra de la revista). Sólo me gustaría que convencieran a mis amigos de que no soy raro. Desde ya, muchas gracias.

P.D.1: ¿Me podrían contestar cómo saco a Ninja en Metal Gear Solid Integral y para cuándo está la peli de FF8?

P.D.2: ¡Aguante Next Level!

P.D.3: Les mando mis más sinceros saludos.

Alan: Nada que ver, nadie es raro porque le gusten los videojuegos, un equipo de fútbol o estudiar. En el caso de un género en particular, depende del gusto de cada cual. De hecho, los RPG son los favoritos del público, mirá por ejemplo Final Fantasy. Tampoco a todo el mundo le agrada el fútbol, eso es un mito argentino. Por ejemplo en mi caso, ignoro absolutamente todo acerca de ese deporte, salvo que la pelota es redonda (igual eso habría que estudiarlo, porque la última vez que vi una, estaba achatada). [Nota del Editor: ésa es una pelota de rugby, so bestia]. Lo que sí es necesario entender es que no a todos les gusta lo mismo ni sienten la misma pasión por algo, por eso si tus amigos no te entienden no es tu culpa, ni tampoco la de ellos. Hay que ser tolerante y comprensivo, por supuesto, ésa es la base de la buena convivencia. ¿Acaso querés compartir tu pasión y no encontrás con quién? ¡Y para qué estamos nosotros! Escribinos y contános todo, que a nosotros sí nos

importa [Nota del Editor: Y no por raros, por mutantes].

Para sacar a Ninja tenés que jugar todas las misiones y dominar todas las armas. En cuanto a la peli de El Señor de los Anillos, es una trilogía que ha sido programada para su estreno en las navidades de 2001, 2002 y 2003. Vimos los avances y realmente está espectacular. Podés curiosear en www.lordoftherings.com si tenés modo de acceder a Internet.

Alepau87

Hola, amigos de Next Level.

Les cuento que me gusta mucho la revista y soy fanático de la Play, aunque por mi trabajo tenga muy poco tiempo para jugar. Hace muy poco que tengo correo electrónico así que por eso aprovecho para escribir ¡y pedirles un favoooooooor! Muchachos, yo entiendo que para ustedes debe ser un plomazo lo que voy a pedirles pero resulta que me compré un GameShark 3.8 y no me trajo manual de instrucciones; y lo poco que dice en la caja esta en inglés y no lo entiendo, así que yo les pediría que si me pueden mandar las instrucciones por e-mail o la dirección de algún chico que lo tenga, se los voy a agradecer muchísimo, no sé nada de nada si hay que poner el juego antes o después, nada, y sino publiquen mi mensaje y con él la respuesta, total a mí no se me escapa ningún número de la revista. Desde ya muchas pero muchas gracias y espero respuesta.

alepau87@hotmail.com

Estimado Alepau87 (si no quieren que les pase esto, cuando manden mails, cartas y dibujos, pónganles sus nombres): Siempre nos preguntan qué es o cómo usar un GameShark, algo que si bien para muchos es algo elemental para otros representa un interrogante del tamaño de una montaña. No te podemos mandar el manual, pero si todavía seguís con las dudas vas a encontrar un informe acerca de este asunto en Next Level Extra de julio.

Agustín Gutiérrez

Hola, mis queridos amigos de Next Level:

Ya estarán acostumbrados a esto pero la revista es espectacularmente copada. Bueno, mi nombre es Agustín Gutiérrez, tengo 13 años y una PlayStation. "Yo" les quería comentar que "me parece" que en el Final Test no tendrían que mostrar tanto los juegos tan malos (aunque ayudan a no comprarlos). Bueno, a mi manera tiene esa pequeñísima falla pero todo lo demás es un lujo.

Aquí van algunas preguntitas:

1) ¿Me podrían recomendar algunos juegos buenos en primera persona (de disparos) para PlayStation? (tengo Medal of Honor).

2) ¿Va a salir algún juego de Dragon Ball Z para esa consola?

3) ¿Qué juego piensan que es el mejor en este momento para la Play?

Desde ya les mando muchas gracias a todo el grupo de Next Level (Maxi, Santiago, Martín, Gastón, etc.)

Espero que contesten mi carta.

Chaaaauuuuuu.

Agustín: Nuestro equipo de especialistas revisa y opina sobre los títulos del momento para que ustedes, los lectores, tengan en Next Level una guía segura sobre qué comprar o qué no. Imaginate que si no revisáramos los juegos mediocres o malos ustedes no sabrían con qué se van a encontrar al abrir una caja, y entonces estarían en todo su derecho de culparnos por no haberlos puesto sobre aviso.

Te contesto tus preguntas: 1) Te recomiendo Quake II, que está muy bueno, y cuando salga probá con Medal of Honor: Underground, la continuación de este espectacular arcade; 2) No hay nada previsto y lo vemos bastante difícil, sobre todo porque Akira Toriyama, su creador, dio por terminada la serie en Japón y en este momento se está dedicando a otros proyectos; 3) Hay varios muy buenos, por ejemplo Vagrant Story, Fear Effect, Tony Hawk Pro Skater, etc. Elegí según tus gustos.

Los Lacras de SNK

Gente de Next Level:

Escribimos para refutar uno de los versos más grandes desde: "Queréis un buen juego de lucha, déjate de rollos: Tekken 3", como afirma cierta revista española que no nos atrevemos a nombrar. Específicamente esta carta va en respuesta a Evil Ryu del N°15.

1°Base) Si bien la base la puso CAPCOM, SNK la llevó más allá (súper poderes, varios planos para la pelea, etc.), no bien salió Fatal Fury 2. Vale aclarar: ¿Qué otro estilo para la lucha en 2D se te ocurre?

2°Base) Conocés el dicho "Sobre gustos no hay nada escrito".

CAPCOM además nos quiere conformar poniéndonos a más de 5 personajes prácticamente iguales a Ryu como sucede en Street Fighter EX. Además escribiste esta base de una forma muy subjetiva poniendo frases como: "los personajes de CAPCOM poseen un encanto superior".

Por último, la cantidad no hace a la calidad (con respecto al merchandising), en ese caso TELEFE sería bueno, porque todo el mundo lo ve.

3°Base) Esta es la base en donde estás más equivocado. Para empezar: ¿dónde viste movimientos y personajes? SNK también se actualiza y de una manera mucho más notoria y efectiva (nuevos movimientos, combos, poderes y vestimentas). Los modos de juego y la jugabilidad también se modifican, por ejemplo: Striker de KOF99. Si comparás cualquier juego de SNK no podés decir que comparten el mismo engine.

Por último, las conversiones. Hmmmmmmm. En la saga VS. de CAPCOM (en PlayStation) no se puede cambiar de personajes quitándoles todo el atractivo original. La única decente es la de STREET FIGHTER ALPHA 3 que tiene los modos originales que vos decís.

4°Base) Fatal Fury Wild Ambition también mantiene toda la jugabilidad, con gráficos y movimientos más espectaculares.

5°Base) Que sea más popular no quiere decir que sea mejor, y no tiene nada que ver con los juegos.

Además, si bien, los juegos de SNK no tienen animaciones, tienen varias adaptaciones al manga. O sea, te desviaste de tu tesis.

6°Base) Vos dijiste: "...a la hora de los juegos de lucha." CAPCOM tiene: Street Fighter y Darkstalkers ¿y SNK? (¡Mamá, pasanos café, que esto va para largo!) Fatal Fury, Art of Fighting, King of Fighters, Psico Soldier, World Heroes y otros juegos que no vas a conocer, además ¿qué otros juegos tiene CAPCOM aparte de Resident Evil y Megaman?

Nosotros creemos que en el campo de la lucha no hay comparación.

Firman Los Lacras de SNK

Terry: Ignacio Duarte

Andy: Sebastián Duarte

Joe: Fernando Vázquez Fleitas

Ryo: Juanjo Visentín

Kyo: Román Burgos

P.D: Conviene leer este e-mail comparándolo con el de Evil Ryu, publicado en NL N°15.

P.D.2: Dios está en todas partes, nosotros en LOS_LACRAS@Starmedia.com

P.D.3: ¡Por favor, publiquen este e-mail!

Che, Lacras de SNK: A ver si se portan bien con el profesor Evil Ryu y se hacen amigos, ¿eh? Yo creo que todos los interesados deberían discutir este asunto con ustedes en persona, ya que mandaron su dirección de e-mail. ¡Suerte con esas bases y refutaciones! Nosotros nos retiramos, porque para la Filosofía siempre fuimos bastante flojos.

Ignacio

Gente de Next Level:

Hola, soy Ignacio y quería contarles que tengo una PlayStation y una PC (aguante Xtreme PC). Es mi deber el felicitarlos por la excelente revista que hacen, ya que es la más completa que existe (y es Argentina) y por las siguientes cosas: el nuevo formato de la revista, Next Level Extra, los nuevos integrantes de la revista, el póster doble (espero que haya más sorpresas de este tipo), el sentido del humor y un montón de cosas más que en este momento no recuerdo.

Me acaba de llegar el número 17 con el Informe de la E3 y estoy muy contento porque se anunciaron muchos juegos importantes para Play pese a que esta ya está fuera de la lucha de las consolas, ¡entre estos las segundas partes de Soul Reaver (maldito Kain), Driver, Medal of Honor y Dino Crisis!

Ahora si no les importa pasemos a las preguntas:

1) ¿Qué pasó con Rayman 2 e Indiana Jones and the Infernal Machine para Play1? ¿Cuándo salen a la venta?

2) ¿Para cuándo el sitio en Internet?

3) ¿Valdrá la pena The Simpsons Wrestling?

Me despido. Por favor, publiquen mi carta. Gracias.

Ignacio: ¡Me alegro que te haya gustado el informe de la E3! Y muchas gracias por los elogios. Te contesto tus preguntas: 1) No va a haber Rayman 2 para la Play1, e Indy fue cancelado recientemente, aunque todavía ambos títulos siguen en pie para Nintendo 64. 2) Falta muy pero muy poquito para tener novedades. ¡Paciencia! 3) Nuestros enviados especiales a la E3 tuvieron la oportunidad de verlo, aunque no de jugarlo porque estaba todo el mundo amontonado, y por lo que me dijeron va a ser realmente divertido.

Juan Schmukler

Saludos, mis queridos amigos de Next Level:

Mi nombre es Juan Schmukler, tengo 15 años, y les cuento que empecé a leer su revista desde el N° 17 y me parece excelente, con la información de la E3 y todo.

Soy el orgulloso poseedor de una N64 desde octubre del ´97 y puedo asegurar que el mejor juego para esta consola es sin lugar a dudas Zelda. También tengo una Play que me vendió un amigo hace poco, a un precio más que razonable, lo que me permitió jugar a los dos mejores juegos de la historia: Final Fantasy VII y Metal Gear Solid.

Es muy curioso cómo me topé con la revista: verán, yo soy un fanático de la animación japonesa y, como todo buen otaku, estaba realizando mi peregrinación a una casa de comics. Mientras esperaba que el vendedor me trajera un video de una serie llamada Escaflowne, me puse a mirar por el local, y vi, en un rinconcito, una revista llamada Next Level, que en la tapa anunciaba un preview de MGS2. Sin vacilar, la compré. Luego de leer el informe de dicho juego (y de hacerle un vudú a la gente de Sony por no traer la Play2 AHORA) leí el resto de la revista y me gustó mucho. Se han ganado un lector, felicitaciones.

Tengo un par de preguntas para ustedes:

1) ¿Cuál será el precio aproximado de la Play2?

2) ¿Dónde queda la redacción para buscar los números atrasados?

Me despido sin más,
Juan Schmukler

Juan: ¡Me alegra que nos hayas conocido y que la revista te guste! ¡Hemos ganado un nuevo lector, sí! Y ya que estamos, deberías probar a leer Nuke, nuestra revista especializada en manga, animé, Magic, etc. Coincidimos con vos respecto a Zelda y los otros juegos que mencionás. En cuanto a las preguntas, te digo que el precio de la Play debería rondar los $500, imaginamos, aunque eso depende de los importadores y los costos de aduana, etc. Para buscar los números atrasados podés venir a la redacción (fijate la dirección en el Index, o más arriba al principio del correo que también la puse) o bien pedir los ejemplares que quieras pr el sistema de contrareembolso, cuyos detalles podés ver en la última página.

Florlinda 2

Hola nuevamente, "amigos" de Next Level.

Soy yo otra vez, Florencia. Gracias por publicar mi carta la otra vez (para los que la quieran ver, vayan al kiosco con $4,90 y compren la Next Level 16, viene con un informe sobre Vagrant Story muy interesante) Bueno... basta de chivo. Les cuento que tengo 16 años. No se los había dicho antes. Después de la intro, viene mi crítica: Con tristeza, he visto en las ultimas revistas que la publicidad está invadiendo las páginas. Esto me causa un poco de bronca ya que ojeando la revistas de mi hermano encontré una revista, [Nota del Editor: no podemos publicar el nombre de esa revista, perdón] y la verdad, no quiero que terminen así. La revista anteriormente mencionada no era una revista de videojuegos, era una revista de negocios de videojuegos. Así que, por favor prométanme que no van a terminar así... ¡prométanlo! Ahora, cambiando de tema, me pareció muy bueno el informe sobre la E3 (después de tanto palo hay que felicitarlos por algo) y agradezco a Luquiano haberme apoyado (quiero decir, estar conmigo). ¿Pasamos a las preguntas? Vamos...

1) ¿No piensan poner más la sección de "The Hard Way"?

2) ¿Para cuándo la pagina de Internet de Next Level?

3) ¿No les parece que, más allá de los gráficos, Final Fantasy IX vuelve a los personajes enanos después de haber sido tan criticados en FFVII?

4) Una sugerencia: ¿Qué tal si en donde ponen los blocks que ocupan, la cantidad de jugadores y todo eso en los juegos que analizan, le agregan la cantidad de CD del juego? ¡Un besote!

Flor (su lectora y Fan N°1)

P.D: Les dejo mi mail: florlinda@uole.com

Querida Flor: Como explicamos alguna vez, hemos cambiado el diseño de las secciones más importantes de la revista para poder acomodar más texto y poner fotos más grandes. Es decir, la revista en realidad hoy en día tiene más info que cualquier otra, los invitamos a comparar. En cuanto al tema de la publicidad, lamentablemente es algo que no podemos dejar de poner, y como por ahora nos resulta imposible incrementar el número de páginas por eso hemos cambiado el diseño. ¡No te enojés con nosotros! Pensá que la publicidad también te sirve a vos, sino no tendría sentido ni siquiera para nosotros. Next Level, Next Level Extra y cualquiera de las demás revistas que editamos tienen una calidad de información y de diseño que no nos proponemos dañar, al contrario, vamos a mejorar siempre. Quedate tranquila.

Te respondo tus dudas: 1) La sección The Hard Way aparecerá siempre que sea necesaria, cuando haya algo bueno que mostrar o ustedes nos pidan algo específico; 2) Falta poco, muy poco. 3) A muchos de nosotros nos gusta el animé y el manga, y no nos molesta para nada que FFIX utilice personajes de ese estilo. De hecho, es irrelevante. ¿Alguien podría decir que no le gustó FFVII porque sus personajes son tipo manga? Supongo que los que critican esas cosas no se tomaron el trabajo de jugar. 4) Lo tendremos en cuenta. ¡Después de todo, sos nuestra lectora y fan número uno!

Fabricio de Tolosa 2000

Queridos amigos de Next Level:

¡Hola! ¿Cómo andan? (espero que bien), desde Tolosa los saluda Fabricio... pero para ustedes mis amigos soy Rolo.

Les escribo esta carta por varios motivos y uno de ellos es que Next Level (escuchen bien) es la mejor revista de todo el mundo en materia de videojuegos y no exagero, es como Maradona, lo más, incomparable.

Otro motivo es comentarles que tengo una Nintendo 64 y soy fanático de los juegos de

primera persona y carreras, y es por eso que hace ya más de dos años que nos juntamos con cuatro amigos del cole (Nestor, Jona, Seba y Juani) para hacer la GRAN GOLDENEYE todos los viernes por la tarde.

Bueno, ahí van mis dos preguntitas:

1) ¿Para cuándo la Dolphin y la Game Boy Advance?

2) Aparte de Perfect Dark, ¿hay algún otro arcade 3D en desarrollo para N64?

Listo, nada más, POR FAVOR pasen el mensaje

P.D: Les envío un abrazo y sigan así.

Rolo: ¡Muchísimas gracias por los elogios! ¡No nos lo merecemos... o mejor dicho, en vez de elogios manden regalos! Jajaja. No, bueno, era una jodita, no manden nada [Nota del Editor: ¡amarretes!], te respondo tus preguntas: 1) La Dolphin (o como sea que vaya a llamarse cuando Nintendo se decida) está programada para su lanzamiento el año próximo, en marzo en Japón y a mitad del año en los Estados Unidos; al menos ésas son las últimas novedades. El Game Boy Advance al parecer saldría en Japón a fin de año, pero no hay fecha para el lanzamiento yanqui. 2) No hay otro que sepamos, y eso se debe a que éste técnicamente es el último año de la consola, por lo que los desarrolladores concentrarán sus esfuerzos en la siguiente generación de la consola. De todas maneras hay muchos buenos títulos por llegar, en especial de Rare, como Conquers Bad Fur Day o Banjo-Tooie, aunque se trata de arcades en tercera persona.

Pokémon Juan

Estimados amigos de NextLevel:

Soy Juan, tengo 12 años y una N64. Nunca la voy a cambiar por nada (a menos que por una Dolphin), porque me parece que cada día, mes, año va a salir un nuevo juegazo. Ahora Martín (Varsano): Yo te admiro, realmente creo que sos un especialista total en los videojuegos, te veo cada día en Nivel X. Bueno la razón de esta carta es:

1) Precio y salida de Zelda 2 en Argentina. Lo mismo de Banjo-Tooie, Mickey Speedway USA, Mario Tennis, Hey You, Pikachu!

2) Martín: ordená los juegos de mejor a peor. ¡Por Favor, necesito SABER!

Ah, me olvidé de decirte que terminé Pokémon Gold SIN TRUCOS Y CON CASI TODOS LOS POKÉMON NUEVOS. Chau, besos para: Maxi Peñalver, Santi Videla, Martín, Durgan, Gastón Enrichetti, Urbides, Loguercio, Maxi Frías y todos los colaboradores de Next Level (AGUANTE).

Querido Juan: Le dijimos a Martín que es un ídolo y... ¡se lo creyó! En fin, si querés ver a tu ídolo no te pierdas Nivel X, que estos días Martín sale al aire hablando sobre la E3. Aquí te mando las respuestas de Martín: 1) ¡Hola, Juan! La versión en inglés de Zelda: Majora´s Mask estaría saliendo a la venta más o menos en noviembre de este año, Banjo-Tooie en algún momento de este invierno, Hey You, Pikachu! está programado para el 6 de noviembre y los otros no tienen fecha estimada. 2) Depende de tus gustos cuál te parecería mejor o peor, y hasta que no salgan la verdad es que no puedo estar seguro para decirte eso, ¡igual va a ser muy difícil para los otros juegos alcanzar el nivel de Zelda, por lo que vimos en la versión japonesa!

Llegamos al final por este mes. Quiero agradecer especialmente a Gonzalo Carnicero, Hernán (de Quilmes), Cinthia C. Avila, Martín Campo, Esteban Gandara, Rodrigo Martínez y Mario (alias PIKACHU), si no me olvido de alguien, cuyas cartas y e-mails han servido para inaugurar la nueva sección de Next Level Extra, "Adventurer's Handbook". También a todos los demás lectores que nos escribieron (sobre todo a quien nos mandó el calendario de las diosas argentinas que no puso su nombre) y a los que nos enviaron tantos y tan buenos dibujos. Espero que sigan enviando sus trabajos y mensajes. ¡Manden los dibujos por correo y con su firma, que puede haber una sorpresita! Chau. Felices vacaciones.



Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡más fácil que nunca!

números atrasados

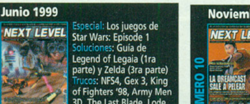
Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...
NUMERO 2 (Enero 1999) Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...
NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...

Abril 1999 – NUMERO 4
Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...

Octubre 1999 – NUMERO 9
Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

Marzo 1999 – NUMERO 14
Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más



Junio 1999 – NUMERO 5
Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!



Noviembre 1999 – NUMERO 10
Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!



Abril 1999 – NUMERO 15
Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000



Julio 1999 – NUMERO 6
Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...



Diciembre 1999 – NUMERO 11
Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémañía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64



Mayo 2000 – NUMERO 16
Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends



Agosto 1999 – NUMERO 7
Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...



Enero 1999 – NUMERO 12
Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB



Junio 2000 – NUMERO 17
Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!



Septiembre 1999 – NUMERO 8
Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...



Febrero 1999 – NUMERO 13
Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1



Enero / Febrero 2000 – NL EXTRA NUMERO 1
Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation



Marzo / Abril 2000 – NL EXTRA NUMERO 2
Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2



Mayo 2000 – NL EXTRA NUMERO 3
Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue



Junio 2000 – NL EXTRA NUMERO 4
Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:
En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

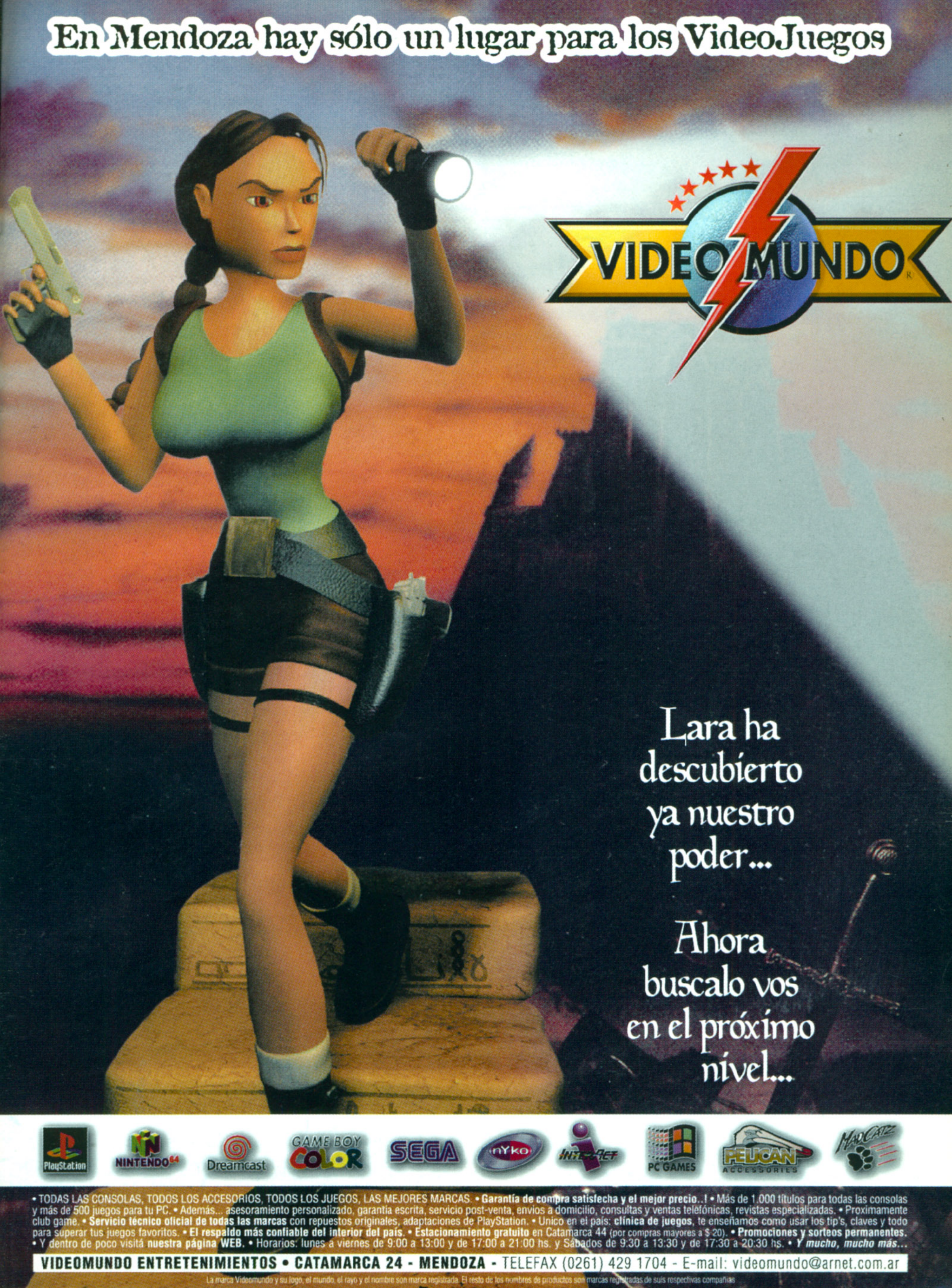
1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


En Mendoza hay sólo un lugar para los VideoJuegos
VIDEO MUNDO
Lara ha descubierto ya nuestro poder...
Ahora buscalo vos en el próximo nivel...
PlayStation
NINTENDO64
Dreamcast
GAME BOY COLOR
SEGA
nYko
PC GAMES
PELICAN ACCESSORIES
• TODAS LAS CONSOLAS, TODOS LOS ACCESORIOS, TODOS LOS JUEGOS, LAS MEJORES MARCAS. • Garantía de compra satisfecha y el mejor precio..! • Más de 1.000 títulos para todas las consolas y más de 500 juegos para tu PC. • Además... asesoramiento personalizado, garantía escrita, servicio post-venta, envíos a domicilio, consultas y ventas telefónicas, revistas especializadas. • Proximamente club game. • Servicio técnico oficial de todas las marcas con repuestos originales, adaptaciones de PlayStation. • Unico en el país: clínica de juegos, te enseñamos como usar los tip's, claves y todo para superar tus juegos favoritos. • El respaldo más confiable del interior del país. • Estacionamiento gratuito en Catamarca 44 (por compras mayores a $ 20). • Promociones y sorteos permanentes. • Y dentro de poco visitá nuestra página WEB. • Horarios: lunes a viernes de 9:00 a 13:00 y de 17:00 a 21:00 hs. y Sábados de 9:30 a 13:30 y de 17:30 a 20:30 hs. • Y mucho, mucho más...
VIDEOMUNDO ENTRETENIMIENTOS • CATAMARCA 24 - MENDOZA - TELEFAX (0261) 429 1704 - E-mail: videomundo@arnet.com.ar
La marca Videomundo y su logo, el mundo, el rayo y el nombre son marca registrada. El resto de los nombres de productos son marcas registradas de suis respectivas compañias



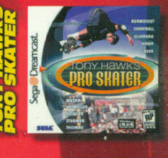


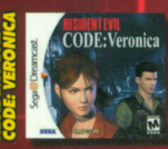
GAUNTLET LEGENDS

NIGHTMARE CREATURES II

OMIKRON

SPACE CAHNNEL 5

TONY HAWKS PRO SKATER


RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

VIRTUAL ON

DEAD OR ALIVE 2

RAINBOW SIX

STRIKER PRO 2000


MDK 2

VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1

WACKY RACES

INDUSTRIAL SPY

MARVEL VS. CAPCOM 2


¡NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS!

TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS


SVGA BOX
VALIJA SEGA PARA DREAMCAST Y ACCESORIOS

TECLADO



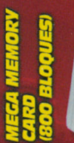
ARCADE STICK


MILLENIUM PAD


VOLANTE ACT-LABS


QUANTUM FIGHTERPAD

GAMESHARK


MEGA MEMORY CARD (800 BLOQUES)


JUMP PACK


PARA RECIBIR INFORMACION SOBRE PRODUCTOS, OFERTAS Y NOVEDADES, MANDANOS UN E-MAIL A: CDMARKET2@MEMOTEC.COM.AR

cdmarket@memotec.com.ar — www.cd-market.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.

MasterCard — AMERICAN EXPRESS — VISA — CABAL